številka 206, mesec september, letnik devetnajsti, cena 5 evrov in 80 centov

JOKER

Tale je Joe.

Ta pa Vito.

Rada gledata Top Gun.

Joker
RAČUNALNIŠKI ZABAVNIK
številka 206
september 2010
http://www.joker.si
povprečna naklada: 14 K

IZDAJALEC
Alpress d.o.o., Dunajska 5, Ljubljana
DIREKTUM
Samo Žargi, telefon: 01 / 473 82 80
NASLOV REJNIŠTVA
Dunajska 5, 1000 Ljubljana, joker@joker.si
telefon: 01 / 473 82 83

NAGLAVNI IN GOVORNI VREDNIK
David Tomšič
DEZIJN™ IN GRAFIČNI ZLOM
David Tomšič
REDIGENT PO CESTI GRE
Sergej Hvala
REDITELJ NATLAČENKE™
Matjaž Štrancar
LUSTRATORKI
Primož Bertoncelj, Tanja Semion
JOKER CREAM TEAM™
Aggressor, Case, LordFebo, Navi, Sneti, Quattro, Yohan

OGLASNO TEŽENJE
Bojan Pretnar, telefon: 01 / 473 82 86
bojan.pretnar@delo-revije.si
ODDELEK ZA NAROČNINE
telefon: 01 / 473 81 23, 473 81 24

Naročniki imajo imajo sprva 15 % popusta pri plačevanju na šest mesecev in 20 % pri plačevanju na eno leto. Lestvica nadaljnjih popustov je navedena na naši spletni strani. Naročnina se po izteku plačanega obdobja samodejno podaljša, če naročnik naročnine ne prekliče.

STISK IN SPENJANJE S KLAMFAMI
Tiskarna Schwarz

Revija izhaja 15. v mesecu.
ISSN 1318-461X
Na podlagi zakona o davku na dodano vrednost (Uradni list RS št. 89/98) sodi farboviti magazin Joker med proizvode, za katere se obračunava in plačuje davek na dodano vrednost po stopnji 8,5 %.
Tako kot DDV je tudi DVD sestavni, neodtujljiv del revije!

Začutil(a) si neustavljivo željo, da oponašaš tjulnja med paritvenim plesom. Za nagrado si privošči surovo ribo.

OZNANILA

Nekam turistični smo zadnje čase, a ne po sili, marveč spontano in sproti. Tokrat je bil izgovor Gamescom, najbolj obiskan razkaz igričarske umetnosti na tem planetu. Zdaj smo s sejmarjenjem za nekaj časa zaključili, kajti v Tokio letos nimamo namena poslati odprave.

IGROVJE, KONZOLEC

PREOSTALNIK

POGOSTO STALNE RUBRIČICE

20 VRSTIC

Za nekoga, ki mu je kolesarska mobilnost način življenja, je Amsterdam meka. Ko zajahaš najetega konjiča, s svojo turističnostjo resda oviraš promet, a odpre se ti širjava, po kateri bi se nadvse rad poganjal tudi doma. Močno se vidi, da tam koles ne privlečejo na plano le priložnostno in za afnanje, kot se pri nas množično zgodi vsako pomlad. Bicikli so tam delovni stroji, ki obratujejo ob vsakem času in vremenu. Zato so funkcionalni, vzdrževani in odporni na grobe razmere parkiranja. Pogoste so tudi specializirane oblike, od ciz za prevažanje otrok do transportnih osličev, rikš in tandemov. Avtomobilov, ki bi se košatili na stezah in divje odpirali vrata, tam ne vidiš. Celo najvišji robniki so zaobljeni, da se lahko kolesar hitro umakne prihajajočemu tramvaju.
Dobra infrastruktura je torej eden od pogojev za odlično izkušnjo. Vendar je enako pomembna zrelost ljudi. Množično bicikliranje ima svojo ceno, a čeprav so razmere na prvi pogled morilske in nepreviden pešči ob stalnem zvonjenju odskakujejo na vse strani, je strpnost v resnici na mnogo višji ravni kot pri nas. Čeprav nihče ne nosi čelad, je nesreč izjemno malo. Kljub neverjetni gneči in vrvečim križiščem vse teče kot namazano, dasi ni nikjer policajev, ki bi delili kazni.
Da je kolo najhitrejše, najbolj ekološko in prostorsko najmanj potratno mestno vozilo, se počasi odraža tudi v Ljubljani. Število dobrih stojal se je povečalo, prav tako imamo več stez. A kaj, ko se slednje mutilira z nespretno postavljenimi količki in panoji za oglaševanje, nanje poriva smetnjake in jih pozimi zasipa s snegom. Redko ni niti, da jih iznenada zmanjka in se ti zarežijo nemarni robniki, dočim je Mesarski most s svojo slaboumno klančino sploh poglavje zase. Tudi vožnja v pravi smeri ni pravilo, k čemur prispevajo tako urbanistične napake kot brezobzirni pedalerji. Obenem se slednji ne znajo postaviti v kožo avtomobilista in se ponoči vozijo brez luči, kar je vrhunec neodgovornosti. V takih razmerah je potreba po čeladi resda višja kot v zgledno urejenem Amsterdamu. Vendar bodo s topodročnim teženjem storili več škode kot koristi. Dosti bolj bi zaleglo osveščanje in višanje kolesarske kulture, ki bi jo morali dojeti vsi udeleženci v prometu, s kolesarji na čelu. **Navi**

OGLAŠEVALCI

Na naslovnici sta Vito in Joe. Rada muvata in gledata Top Gun.



VIKINŠKI LITERARNI NATEČAJ

ZA DECE

Dragi bravec, po dolgem času JOKER ponovno organizira literarni natečaj, tokrat v sodelovanju z blagovno znamko SONYERICSSON. Tema je pokrovitelju primerna, torej nordijska.

Vikingi so sloveli kot smelo in neustrašno ljudstvo. Pivo so lokali iz lobanj nasprotnikov, zobe pa so si trebili s koščicami zaklanih pošasti. A najslovitejši (in najsilovitejši) od vseh je bil Erik. Skupaj s sinom Sončkom sta se podala na številne nevarne podvige, o katerih se je ob ognjih govorilo še stoletja zatem.

V poljubnem literarnem žanru popiši eno od njunih pustolovščin, ki mora vključevati čimbolj bizarnega nasprotnika, s katerim se junaška rogočeladarja pomerita. Tekom zgodbe morata naša junaka srečati valkiro, sneto sekiro in širhakel. Če ti uspe omeniti še pomanjkljivo oblečene in neobrite barbarke, toliko bolje.

Od nadobudnih sukalcev peresa pričakujemo štorijo v izmeri sedem do osem tisoč znakov s presledki vred, ki mora biti poslana ne kasneje kot do 25. OKTOBRA na JOKER@JOKER.SI z oznako VIKING. Napredno poznavanje slovnice in literarnih zakonitosti je obvezno. Če imaš občutek, da bi ti za spisano učiteljica slovenščine v sedmem razredu prisolila nezadostno, bodi ekološki in ne trati pasovnih širin.

Zgodba, ki se nam bo najbolj dopadla, bo objavljena. Hkrati bo SonyEricsson avtorju podaril mobilni telefon XPERIA X10 MINI PRO, ki se diči s šlatalnim zaslonom ter polnokrvno tipkovnico, in navrgel še modrozob zvočnik za sluhanje muzike na žuru.

ZA BABE

Sočna čitavka, ki ti pisana beseda ni tuja, tudi zate imamo izziv. Spiši erotično vikinško zgodbo z izvirnim in ne prostaškim izrazoslovjem. Pornografija v slogu nasajanja na rogove čelad pride v poštev samo kot medvrstični namig. Obvezno vključi besede: loj, lok in los.

Delo nam zapečateno s poljubom pošlji na JOKER@JOKER.SI z zadevo ČUTNI NATEČAJ. Avtorica najbolj poltene zgodbe bo v dar dobila rožnat telefon ZYLO. Če bo želela, ji nanj narišemo še ŽivjoMuco. Z belim flomastrom.

Zaradi kanalov Amsterdamu često pravijo Severne Benetke, pri čemer si z italijanskim koliščem ne deli ne usmrajenosti, ne težav s pogrezanjem. Tudi zato ne, ker za razliko od splošnega prepričanja kljub izhodu v Severno morje mesto nima slane vode.

V iskanju novih izkušenj in ker Adria v Köln ne leti, na bližnjo Nizozemsko pa, se je naša odprava na Gamescom tokrat pričela in zaključila v Amsterdamu. Prvi vtis s tem tako razvpitim mestom ni bil nič kaj prida. Resda bi bilo naivno pričakovati sončnih 30 stopinj, dobrodošlico rdečeličnih kmetic v coklah in coffee shop že na letališkem terminalu. A vseeno si nisem obetal izstopa iz aviona v hladno in turobno škropljenje brez enega samega tulipana ob stezi. Severnoevropsko vreme očitno ni sposobno niti konkretnega dežja, marveč le drobnega pršca, ki je ravno toliko beden, da se ti ne da odpreti marele, a kljub temu dovolj zoprn, da ti pristriže raziskovalne peruti. Ker so padavine na sporedu vsak drugi dan, je taka nebesna slika zelo verjetna ne glede na sezono. Zato je bila naša radost toliko višja, ko se je mesto naslednje dni odelo v zgolj delno oblačno, skoraj pripekajočo podobo, ki je docela popravila vtis in nam omogočila poln vdih kolesarstva, čolnarjenja ter botanike.

Amstelski jez

Mesto za evropske razmere ni staro. Prvo omembe vredno naselje na tistem koncu so postavili v trinajstem stoletju, ko so na reki Amstel zgradili jez. Delavce so oklicali za Amstelledamerje in tako je zaselek dobil ime. V srednjem veku je zaradi vodnih poti kraj postal močno trgovsko središče, toda krila je Amsterdam dobil šele na koncu šestnajstega stoletja, ko se je dežela otresla sprva habsburškega in nato še španskega jarma. Zaradi republikanskega ustroja, podrejenega ekonomiji namesto kleru ali plemstvu, je država brez slabe vesti ponudila zatočišče vsem sortam skupin, ki jih je Cerkev preganjala: španskim Židom, francoskim kalvinistom in nemškim protestantom. Vsi so s svojimi znanji, bodisi trgovskimi, bodisi strugarskimi, prispevali nezanemarljiv delež, da je Nizozemska v zelo kratkem času postala svetovna trgovska velesila, ki je imela na vrhuncu moči celo največjo mornarico. Že leta 1602 so Amsterdamčani ustanovili prvo multinacionalko, Nizozemsko vzhodnoindijsko družbo, ki je bila za nameček prva delniška megakorporacija z vladnim pooblastilom, da lahko vodi vojne, izdaja denar in ustanavlja kolonije. Ena takih je bil strateško pomembni južnoafriški Cape Town, mimo katerega je tedaj potekala večina prometa z vzhodom. Spretni pomorščaki, ki so ekskluzivno trgovali z Japonsko in v Evropo razširili nemalo eksotičnih dobrin, so zapičili zastavice na vse celine in nekatera poimenovanja so še vedno aktualna. Najbolj znani imeni sta Rt Horn in Nova Zelandija, obe tradicionalno povzeti po domačih nizozemskih krajih, mestu Hoorn in pokrajini Zeeland. Imeli so celo Novo Holandijo in Novi Amsterdam, a so Angleži krivi, da se danes kličeta Avstralija in New York.

Zlato nizozemsko kolonialno obdobje, ki velja za prvo obliko kapitalizma, je trajalo dobro stoletje, nakar je njihova moč zavoljo korupcije, političnega rivalstva in angleških topov opešala. Prva evropska banka je sčasoma postal London, toda Amsterdam, prej najbogatejše mesto na svetu, je še vedno predstavljal glavno trgovsko vozlišče severne Evrope. In tudi kulturno, za kar je bil v prvi vrsti zaslužen slikar Rembrandt. Poleg tega je kraj v teh časih blaginje izoblikoval svojo edinstveno podobo, ki jo po štiristo letih še vedno uspešno trži. Takrat so namreč zato, da bi uredili nenehne težave z vodovjem, pridobili zemljo in naredili prestolnico posebno, udejanjili zamisel treh glavnih prekopov, imenovanih Grachtengordel, ki v polkrogih objemajo središče. Sčasoma se je kanalov nabralo še več in zaradi njih Amsterdamu često pravijo Severne Benetke, pri čemer si z italijanskim koliščem ne deli ne usmrajenosti, ne problemov s pogrezanjem. Tudi zato ne, ker za razliko od splošnega prepričanja kljub izhodu v Severno morje mesto nima slane vode. Vsa voda prihaja iz dveh rek in enega jezera ter jo s sistemom zapornic vsakodnevno osvežijo.

Vegaste bajte

Poleg kanalov so zaščitni znak Amsterdama zanimive hiše. Arhitekturna zmešanica, ki sega od gotike prek baroka do art decoja, je že sama po sebi prijetna za oko. Zlasti ker so vse stavbe starosti nekaj stoletij navzlic v odličnem stanju. Tisto, kar je bolj nenavadno, je mnogohišna natlačenost, kajti ulice niso zgrajene iz nekaj enovitih objektov, marveč iz desetin bajtic, širokih dve, tri, največ štiri okna. Ta svojevrstnost izhaja iz starinskega odloka, ki je davek na posest odvajal od širine zgradbe, zato so vsi iznajdljivo gradili v globino. Hiške se seveda držijo ena druge, zato urbana legenda veli, da bi se ob odvzemu ene same mesto podrlo kot domine. Ta fasadna raznovrstnost pa je za končni učinek nadgrajena še z enim detajlom, ki ga opaziš ob pozornejšem pogledu vzdolž pročelij. Vsa so nagnjena naprej, ena bolj, druga manj, na vrhu pa iz njih molijo tramovi. Ta sprva nerazložljiva posebnost ima razumen razlog. Zaradi ozkosti zgradb in posledično prav takih stopnišč pohištvo vstavljajo skozi okna s pomočjo škripca, pripetega na vrh. Nagnjenost lica to olajša. Logično. In všečno, saj imaš često občutek, da zreš v karikirano, risankasto kuliso.

Staroveška urbana ureditev z vodnimi potmi vpliva na promet v središču. Avto je tamkaj slaba zamisel, kajti večina ozkih uličic je enosmernih, parkirišč pa je malo in še tista veljajo petaka na uro. Zato so meščani izpopolnili drugačen način premikanja – kolesarjenje. Statistika pravi, da je v mestu kar pol milijona koles. Česa tovrstnega ni videti nikjer drugod po svetu. Po ostalih metropolah je biciklist itak poslednji del prometne verige, dočim je slika azijskega pedaliranja, recimo v Pekingu ali Hanoju, precej bolj kaotična in nezdrava. V Amsterdamu pa so dvokolesniki kralji cest, saj imajo na mnogo nabrežjih ekskluzivno, vsepovsod lepo urejene steze in ustrezna priklenišča. Ta so obvezna, saj navkljub županovi hvali z relativno nizko kriminaliteto v Amsterdamu vsako leto ukradejo ali vržejo v vodo kar 50 tisoč koles. Zato ni čudno, da so vsi opremljeni z orenk verigo. Ter, kakopak, s pomenljivim zvoncem, zakajti gneča je mogočna in poti ozke. Najem klasičnega amsterdamskega poganjavčka na kontro in z eno prestavo ni poceni in velja od 10 do 15 evrov na dan. Vendar je to treba vzeti kot turis-



Tipičen amsterdamski prizor: čolni, tramvaj in bicikli ter nenavadne bajte. Gneča je poleti in za kraljičin rojstni dan 30. aprila precejšnja, a vzdušna in nemoteča.





Ponudba Rdeče četrti: ganja v vseh oblikah, sex shopi, live fuck showi in babnice v izložbah.



tično privlačnost številka ena in kot najboljši način za užitje utripa mesta, obisk številnih zelenih parkov ter brezciljno izgubljanje v labirintu tlakovanih uličic in simpatičnih trgov.

Odrezan uhelj

Amsterdam ne premore nobene markantne in svetovno prepoznavne zgradbe. Pravzaprav je eno tistih mest, v katerem ni nuje po verižnem fočkanju vseh turističnih znamenitosti, kakršne so dvorci in cerkve. Raje nudi odlično boemsko vzdušje s posedanjem po brezštevnih kavarnah, iskanjem lastnih mičnih kotičkov in lenobnim uživanjem na vodi. Ima Parizu slično atmosfero, le brez njegove metropolitanskosti, saj v širšem centru praktično ni avtomobilskih štiripasovnic in modernih stolpnic. Poslovni objekti mnogih holandskih multinacionalk, na primer Heinekena, Philipsa in ene največjih svetovnih družb, naftarja Shell, so v drugih predelih, medtem ko so tako kraljica Beatrix kot vlada in parlament doma v Haagu. Kraljevsko palačo Amsterdam vendarle ima, a ni taka atrakcija kot Buckinghamska. Mimogrede, sprva je bila to mestna hiša, kajti Nizozemska je postala kraljevina šele po izgonu Napoleonove žlahte v začetku devetnajstega stoletja.
Na vrhu seznamov ogledov sta znameniti Van Goghov muzej in hiša Ane Frank. Obe ustanovi koristita splošni razgledanosti, vendar po mojem mnenju nista nuji za slehernega obiskovalca. Pri prvem gre bolj za galerijo kot muzej in ne oziraje na Vincentov nesporni vpliv na umetnost dvajsetega stoletja njegove postimpresionistične slikarije, storjene pod težo duševne bolezni, ki jo je zdravil s pelinkovcem, niso obče privlačne. Marsikdo bo po uri duhamornosti zabavljal čez slabo unovčenih 14 evrov. Čujem, da je vtis boljši, ako prej posliniš noro gobo, ampak v tem primeru ti najbrž dogaja tudi buljenje v fasade. Še manj vesela je pripoved hiše na Prinsengracht 267, kjer se je med drugo svetovno vojno skrivala judovska familija, dokler jih niso nacisti našli in deportirali v Auschwitz. Dnevnik 15-letne Ane Frank, ki je v taborišču umrla za tifusom malo pred osvoboditvijo, je po vojni izdal oče in knjiga sodi v kanon svetovne literature. Ogled hiše je tematiki primerna depresivna izkušnja.
Vendar to še zdaleč nista edina omembe vredna muzeja, saj je takih ustanov v mestu baje enaipetdeset. Tu so zgodovinski in tehniški, umetniški in voščenolutkasti ter še prav posebni, kakršni so muzej seksa, diamantov in marihuane. Mnogi kulturni hrami so posrečeni, medtem ko nekateri niso vredni vstopnine. Med slednje sodi denimo 9-evrska sobica s kanabisasto vsebino in zadetim talibanom. Vsekakor pa strošek odtehta najboljša mestna muzejska tura, plovba po kanalih z manjšo ladjico, na kateri s pomočjo gobčnega kapitana spoznaš amsterdamske značilnosti, anekdote in skrivnosti iz drugačne perspektive. Z vode vidiš znamenite amsterdamske plavajoče hiše, pa slovito, a v resnici nekam skromno cvetlično tržnico in celo hišo, široko zgolj eno okno. Priporočam!

Izložbene lutke

Del osrednjega Amsterdama, imenovan De Wallen, ima dva obraza. Nedolžno lice kaže čez dan, a čim se sence podaljšajo, pride na plan razuzdani mister Hyde. Prej zakrita, neopazna okna rdeče oživijo in prične se mestna predstava številka ena. V glavni vlogi nastopajo hotnice vseh dimenzij in sort, tudi bajse debelajse in take z lulčki, ki se v nekaj sto izložbah vzdolž par ulic ter nabrežij zvijajo, koketirajo in nastavljajo mimoidočim. Pogled na vso to kabinsko ponudbo cipljev slovitega Red Light Districta je nemogoče ubesediti, saj se te obrti nevajenemu Slovencu zdi, kot da bi prišel na drug planet. Še toliko bolj, ker so telešćki spričo notranjih UV-luči in svetlečega perila videti vesoljski, plastični, domala lutkasti. Večini je sprehod mimo teh izložb le nepozaben turistični ogled, nekaterim bolj potrebnim in korajžnim pa pomeni edinstveno in rajsko storitev. Toda te frače kljub samopostrežni atraktivnosti predstavljajo nižek cehovske ponudbe. Za predplačilo petdesetaka dobiš petnajstminutno seanso za zagrnjeno zaveso, pri čimer se prodajalka niti ne sleče, marveč le robotsko nastavi špiljo. Višji nivo ponujajo klasični bordeli, dočim so najdražje fafke tiste, ki se prodajajo kot spremljevalni servis za 200 na uro.
Prostitucija ima v Amsterdamu, tako kot v vsakem pristaniškem mestu, dolgotrajno tradicijo. Toda do kraja so jo legalizirali šele leta 1988, ko so damam dodelili status samostojnih podjetnic, uvedli delovna dovoljenja in dejavnost zavezali dohodnini. Zato morajo izdajati račune, na katerih je celo postavka 6-odstotnega DDVja. So pa v zadnjih letih število radodajk skrčili, saj jih je bilo preveč pod izkoriščevalskim jarmom albanskih in turških zvodnikov. No, oblastniki so ipak pametni in menijo, da je tako dejavnost laže nadzorovati v legalni kot v prepovedani obliki.

Herbalna sprostitev

Iz podobnega razmišljanja izhaja nizozemski odnos do mehkih drog, zavoljo katerega je Amsterdam za marsikoga nebeška destinacija. Marihuana in njeni derivati so tam goraj namreč dovoljeni že od leta 1976. Robo dobiš v tako imenovanih coffee shopih, izbira pa je taka, da se vsakemu ljubitelju THCjevskih delikates kar milo stori in noče več domov. V dotičnih lokalih ne oziraje na ime kave sploh nimajo, po pijačo moraš k šanku in čeravno lahko jointe verižno kadiš, cigarete zaradi tobačnega zakona niso zaželene. Kljub temu, da travo kupiš z vednostjo in zaslužkom države, celo 'tovarniško' zapakirano, čisto nedvoumno legalna vseeno ni. Če te z njo recimo dobijo na letališču, znaš imeti težave. Načeloma naj se na ulici ne bi omamljal, toda Rdeča četrt, kjer je gostota coffee shopov največja, je v celoti zadimljena. Značilni vonj ti prav tako često zaide v nozdrvi drugod po mestu. Za tiste, ki jim je mar za dihala, so v ponudbi tudi kukiji, a z njimi velja nekaj previdnosti. Ker njihov učinek ni instanten, turisti z njimi pogosto pretiravajo, češ, saj to nič ne zadane. Nakar se kdo zbudi pod mostom s tetovažo na riti in luknjo v spominu. Prodajo halucinogenih čarobnih gobic pa so pred dobrim letom vsled mnogih smrtnih nesreč turistov prepovedali. Nihče seveda ni umrl od glive, marveč od iskanja rožnatih slončkov pod mostovi ali po strehah. Drugače pa moram poudariti, da je atmosfera v Razuzdani četrti ne glede na številčnost pretežno moške rulje, tudi angleških huliganov, presenetljivo mirna, brez pijanskega kruljenja in nemirov.
Dasiravno nizozemske in svetovne študije pričajo o nezločestosti indijske konoplje in o pozitivnosti tolerantnega režima, je vprašanje mehkih drog zadnja leta pogosta tema parlamentarnih debat. Nekaj k temu pripomore vladajoča desničarska struja, največ negodovanja pa prihaja iz Evropske unije, konkretno iz Nemčije in Francije, ki zadevanju svojih državljanom čez mejo pravijo narkoturizem.
Čeprav bi bilo grdo reči, da je Amsterdam le travnato kurbišče, je sprenevedanje odveč. Od skoraj petih milijonov turistov, kolikor jih letno sprejme prestolnica, jih konkreten del ne pride z namenom vonjanja tulipanov, ogledovanja diamantov, divljenja nad mlini na veter in okušanja edamca. Malo verjetno torej, da bodo coffee shope ukinili, prej bo svobodnemu zgledu Amsterdama sledila še kaka država. Razvrat se pač dobro prodaja in brez njega bi bili kanalčki ter fasade le ena od mnogih evropskih zanimivosti. Poleg tega konec koncev vsakdo domov odnese še hlebček gavde in par cokel.
Ter nepozaben vtis v turistični beležnici: White widow (4g) – 20 EUR. Fuck & suck (15 min) – 50 EUR. Oboje poravnano s kreditno kartico – neprecenljivo.

David Tomšič



Nikoli več se ne grem igrice "Časti tisti, s katerim ima ime lokala največjo povezavo!"



Ta mesec zopet šeškanje
Kaj je bolje od klanja trum piščancev za nabiranje dosežkov? I, ponavljanje tega podviga! *(Raje si ročno izdrem ledvico! -Sneti)* Prejšnji mesec opisana satirična diablovščina Deathspank (ocena 71) za xbox 360 in PS3 že konec septembra dobi nadaljevanje, ki so ga Hothead Games skrivoma počeli vzporedno z izvirnikom. Deathspank: Thongs of Virtue si bo s predhodnikom delil način igre. Spremenilo se bo okolje, ki bo glavnega junaka prestavilo v modernejši svet, kar pomeni, da bo imel v rokah manj sekir in več bazuk. Avtorji poleg tega obljubljajo nadgradnjo puzlastih in avanturističnih elementov. Sodelovalnega nalinijskega igranja še vedno ne bo, tako da ostane le lokalno z enim novim likom, neko nindžo. 21. septembra v Playstaton Storu, dan pozneje na Xbox Live Arcade.



Odličen šop avantur skoraj zastonj
Telltale Games je v sodelovanju z nekaj drugimi založniki zasnoval posebno prodajno akcijo. Po zgledu pretekle The Humble Indie Bundle so jo poimenovali Great Adventure Bundle 2010. Za vsega 20 dolarjev ponujajo do roba naphan kotel pustolovščin, v katerem se gnetejo The Whispered World, Jack Keane, King's Quest Collection (sedem klasičnih odličnic starega kova!), Penny Arcade Adventures (prva epizoda), Puzzle Agent ter vsa druga sezona Sama in Maxa (pet epizod). Zadnji igri se bosta odklenili, ko bo prodanih 5000 kompletov. Cena je za vse to noro ugodna, poleg tega pa bodo četrtino zbranih sredstev darovali v dobrodelne namene. Pohitite na *Telltalegames.com/adventurebundle*, kajti razprodaja traja le do 9. oktobra.

Jagged Alliance gre v nove čase
Ljubitelji moštvenih streljank že dolga leta neuspešno čakajo na tretji del legendarne serije Jagged Alliance. Žarek upanja je pomenil marčni odkup franšize s strani nemškega studia in založnika BitComposer, kjer so namignili, da garajo kot plačanci. Sedaj vemo vsaj, kaj počno: predelavo dvojke in njeno spletno inačico. Jagged Alliance 2: Reloaded bo pomlajena JA2, torej predvsem prestavljena v 3D-grafični pogon (pogled naj bi bil še vedno izometričen) s predelanim vmesnikom. Drugi naslov bo Jagged Alliance Online, v brskalnik posajeno kolovratenje z najemniki. Premoglo naj bi ohranjujoč se svet nalik MMOjem, v katerem bomo mogli svoje ljudi oddajati v najem drugim špilavcem. Če to slučajno pomeni, da notri ne bo Ivana in Fidela, jim napravimo kraval, proti kateremu je finale v Expendables čajanka. Oba naslova na PCju obljubljajo za naslednje leto. O trojki pa še vedno ničesar, šmrc.



Jeseni maškare s sekirami
Studio Double Fine je po izidu Brütal Legenda do vratu v delu, saj snujejo nič manj kot štiri naslove. Najprej so razkrili Costume Quest, domišljijsko frpjko, ki bo jeseni na voljo za dolpoteg z linije na xbox 360 ter



PS3. V njej bomo nastopili v vlogi druščine otrok, ki jih pri zbiranju sladkarij za noč čarovnic nadlegujejo sosede čarovnice, demoni in podobni cefizlji. Za obrambo pred njimi se oblečejo v kostume, ki jim podelijo posebne sposobnosti. Robotejska maškara na primer raketno salvo, ki lahko zradira pol soseske. Costume Quest bo poklon japonskim frpjkam, z izometričnim kolovratenjem druščine po mestecu, poteznim bojem in risankastim grafičnim slogom. Predvsem pa zvrhano mero zrelega humorja, s katerim nam je znal studio vselej postreči. Ostalih iger niso razkrili.

Namco nadgrajuje Ace Combat
Serija Ace Combat je vrsto zadnjih let uživala primat med arkadnimi letalščinami in Japonci so nanjo čisto ubrisani. Toda lani si je Ubisoft drznil s H.A.W.X.om vdreti v njen zračni prostor, zato so se pri Namcu odločili v prihajajoči Ace Combat: Assault Horizon, ki nas naslednje leto čaka na xboxu 360 in PS3, vnesti nekaj novosti. Osnova bo še vedno frčanje v množici modernih in (še) neobstoječih letal, po novem pa bo-



mo sedali v helikopterje in za mitraljeze v letečih topnjačah. Poudarjeno akcijskost bodo zaokrožili quicktime eventi. Štorija bo za razliko od večine prejšnjih delov tekla v realnem svetu, kjer odpadniška ruska klika napade Miami, dela slalome med stolpnicami in s hrupom moti upokojence. Plus smešno dramatični dialogi, za katere so rižojedi eksperti. Sami bi sicer raje imeli dinamično okolje z misijami, ki bi se prilagajale premikajoči se fronti, in nelinearnost, ampak kaj pa mi vemo.

Spet pojdemo v Neverwinter!
Mesto Neverwinter iz fantazijskega sveta Forgotten Realms pozna mnogo igralcev, četudi niso še nikdar povohali namiznice Dungeons & Dragons, kamor spada. Zasluge gredo legendarni seriji iger, ki se je leta 1991 začela z Neverwinter Nights in pred slabim desetletjem nadaljevala z Biowarovim ter kasneje Obsidianovim istoimenskim nizom. V četrti uradni ediciji kampanje Forgotten Realms je naselbina porušena skorajda do tal, a bo kljub temu prizorišče novega naslova, ki se bo imenoval enostavno Neverwinter. Šlo bo za večigralski špas, podoben nalinijskemu delu obstoječih iger, kjer bomo z druščino živih soigralcev ropali najtemnejše kripte. Čeprav bo moč upravljanje sotrpinov prepustiti umetni pameti, verjetno ne bomo ugledali štorijalnega puščavniškega modusa. Prav tako ne bo šlo za masovščino, čeprav naj bi špil premogel stalen svet. Na voljo bo pet poklicev, v grupah do petih kameradov pa bomo harali po ječah, ki jih bo moč z naprednimi orodji graditi na lastno pest. Datumsko ciljajo na konec 2011, skladno z izidom serije knjig na isto vižo spod peresa R. A. Salvatoreja.

Na vidiku S.T.A.L.K.E.R. 2 in Tropico 4
Po dveh zajetnih samostojnih razširitvah za S.T.A.L.K.E.R. bomo naposled dočakali polnopravno dvojko. GSC Gameworld rečejo, da na njej delajo s polno paro in na temelju čisto novega, nadaljevanju lastnega grafičnega pogona. Očitno so bili siti šušljanj, da uporabljajo Cryengine 3. Ostalega o igri nič, razen približnega izida v 2012. Podobno natančni so pri Kalypsu glede Tropica 4. Še vedno bomo pedenali lušten otoček, poleg tega bo v igro vdelana povezava s Facebookom in Twitterjem (o Bog), kamor se bo najbrž avtomatično sporočala letina banan. Enkrat sredi naslednjega leta.



PS Store končno za imetnike slovenskih računov
Če so morali lastniki PS3 in PSP doslej lagati o svojem prebivališču, ako so hoteli kupovati v Playstation Store, je dostop zdaj mogoč s slovenskim računom. Tako lahko nabavljaš dolpotegljive igre, dodatke, minije in klasike za PS1, prenašaš demote ... Ponudba še ni na nivoju tuje, saj manjka dosti iger, ampak velik korak je storjen. Tudi omogočenje prodaje PSP go na Slovenskem.

Duke Nukem velika zvezda Penny Arcade Expa

Ameriški Seattle je od 3. do 5. tega meseca spet gostil sejem Penny Arcade Expo, ki je spričo svoje zanesenjaške sorte za navadne smrtnike prijaznejši od velesmenjev tipa E3. Toda letos so finese takoj frčale skozi okno, kajti že čisto najprvejši obiskovalci so kot vkopani obstali od množici oglasnih panojev z – Dukom Nukemom. Forever. Ljudem ni bilo nič jasno. Mar se ni maja lani epsko, ne, legendarno razvlečeni trinajstletni razvoj te prvoosebne streljanke sramotno končal, ko je studiu 3D Realms kratkomalo zmanjkalo denarja? Nakar je sledil še plaz nizkih udarcev na sodišču, ko so se avtorji in založnik Take-Two stepli za imetje franšize in plačilo stroškov? Se je. A očitno se Dukova možatost za take peripetije ne zmeni. Preveč je zaposlena s kavsanjem pohotnih navijačic. Vsega moštva. Naenkrat.



● PAX je kot Comic-Con postal veliko ameriško zbirališče ljudi, ki ne marajo vloge zglednih občanov in so raje nindže, mutanti & zombiji.

Izkazalo se je, da je studio Gearbox (Borderlands, Brothers in Arms) lani od 3D Realmov odkupil franšizo Duke (!) z obstoječo kodo vred in se namenil igro pod okriljem Take-Twoja v dvatisočenajstem vendarle poslati na police. Ne pozabimo: vodilni v tej razvojni hiši so prišli prav iz 3D Realms. Vodja slednjih George Broussard ob tem ni mogel biti tiho in je navrgel, da naj bi bila Gearboxova vloga v glavnem v izdelavi prenosov na xbox 360 ter PS3, medtem ko da bo večina vsebine še vedno originalne in tiste, ki so jo od maja lani izgotovili pri grupici Tryptich. Gre za devet dizajnerjev, ki so se uprli crkotu DNF in v novoustanovljenem teamu potihem mleli prav do danes.

Dvomi v to, da naj bi igra čisto zares izšla, so sicer upravičeni, saj večjega nategunstva okoli datumov izida zgodovina iger ne pozna. Ob čakanju na For(n)ever nam je že davno pošel čigumi in skozi leta smo ga ponotranjili kot večno parino (vaporware), obsojeno na pojavljanje v rubrikah tipa 'moj pujs je nezemljan'. No, tistim, za katere je pozitivni izid žajfnice nepojmljiv, je Take-Two na Penny Arcade Expu namenil obsežen štant z igralno inačico, koder



● Letošnji gikfest je s 67.600 prisotnimi vnovič podrl rekord. Toda organizatorji ne kanijo loviti E3ja, saj bi to uničilo PAXov (še) pikniški pridih.

so mogli prestreljati dve stopnji. Odzivi so si podobni. Po eni strani se vidi ostarelost grafičnega pogona in dejstvo, da je žanr medtem napredoval. Toda Duketina je tako surov, prostaški, mačistično samozavesten in šovinističen, kakršnega imamo radi. Igra pa je raznolika, z vozili, interaktivno okolico in s kopico domislic, zaradi katerih bi bilo škoda, če je ne bi nikoli ugledali. Nekaj je jasno: špilavci bodo po njem planili že zato, da vidijo, kakšno čudo to je. Kot pravi mišičnjak sam, ko v eni od stopenj uzre nagravžno alienско deklo s tremi joški: "I'd hit it."

Dukovska mrzlica je preglasila ostale napovedi. Studio Red 5, ki ga poznamo po tem, da je v njem ogromno nekdanjih snovalcev World of Warcrafta, je po petih letih končno pokazal, s čim se ukvarja. Firefall bo masovna nalinijska streljanka, postavljena v 23. stoletje, ko Zemljo nadlegujejo vsemirske neprilike, srž pa bo v moštvenem veleklanju na ogromnih kartah. Naslov bo zastonj in prihodek si obetajo od mikroplačilnih priboljškov za futuristično opremo. Tudi prihod na PC je futurističen – konec 2011. Nekaj novosti je pokazal še Ubisoft. Izpostaviti velja Outland, ki bo akcijska ploščada za Xbox Live Arcade s podobno mehaniko kot Ikaruga: menjavanjem barv, ki nas bodo delale imune na izstrelke iste barve in ranljive za pinjau drugih farb.

Razen tega je sejem minil v rajanju Linkov, Mariov in sličnih kostumov. Moških, torej. Ženski so se namreč na sekretu onegavili z Dukom.

QuakeCon brez Dooma 4



Hotel Hilton Anatole v teksaškem Dallasu je bil od 12. do 15. avgusta zopet prizoriče QuakeCona, vsakoletnega Idjevega dogodka, kjer se zbirajo tisti, ki Doom 2 na težavnosti nightmare končajo v dvajsetih minutah in predavanja grafičnega guruja Johna Carmacka razumejo vsaj napol. To pot smo se vsi nadejali predstavitve Dooma 4, a nas je gazda Todd Hollenshead že na samem začetku zatrl z opravičilom, da reč enostavno še ni dovolj daleč, da bi si jo nam upali pokazati. Šmrc.

Fokus prireditve je bil tako na prihajajočem Ragu in Quaku Live, ki je ravno nekaj dni prej zakoračil v plačljivo ero, saj so zanj obelodanili naročniška paketa s priboljški za profi igralce. Od novosti smo uzrli priredbo trenutno aktualnega grafičnega srčka Id Tech 5, ki poganja Rage in Doom 4, na iphonu. Carmack je ob prikazu vzneseno povedal, da reč pihne stran karkoli, kar je bilo napravljeno za xbox ter PS2. Razen tega so naposled obelodanili datum izida Raga, ki bo za Evropo 15. september ... 2011. Ja. '11.

Ker je studio lani prišel pod okrilje tvrdke ZeniMax, je bila na dogodku prisotna tudi Bethesda z Brinkom in Fallout: New Vegasom. Ob tem je pohrustala še en studio – Arkane, ki ga poznamo po Arx Fatalis. Carmack pa je v svojem slovitem vsakoletnem nagovoru potožil, da ga izdelovalci konzol ne marajo in mu ne pošiljajo specifikacij prihodnje strojne opreme, zato nima pojma, kako bosta videti naslednja xbox in playstation. In da poleg raket za v vesolje, od katerih je eno celo pritrogal na 'Con, izdeluje raketna letala.

Rekordnih 8500 obiskovalcev si je razen predstavitev lahko ogledalo vrsto turnirjev v Quake Live, med njimi pa so izžrebali srečneža, ki sta se domov odpeljala s ford shelby mustangoma GT500. Ahaa, zato torej ljudje obiščejo QuakeCon! V zvezi z dotično tombolo je tudi eden ključnih letošnjih pripetljajev, kjer je ena od zmagovalnih srečk tik pred žrebanjem zamenjala lastnika za pičlih 200 dolarjev. Osmoljeni preprodajalec ni skrival razočaranja. Owned.



● Nabita shelbyja GT500 s 550 konji sta le zadnja med podarjenimi avteki na 'Conu. Lani so oddali podobnega, leto pred tem pa korveto.

Applove pridobitve

Prvega septembra je imel vedno karizmatični, dasiravno shujšani Applov poveljnik Steve Jobs tradicionalni govor, v katerem je predstavil hišne novosti. Največji poudarek je bil na osveženem naboru ipodov, družini predvajalnikov, ki so jih doslej prodali v 275 milijonih komadov. Dvogigabajtni malček shuffle je v četrti izdaji po priponkasti obliki in gumbih sličen drugi generaciji, pri čemer pa poseduje vse lastnosti tretje, torej govorjenje informacij o komadih in podporo več predvajalnim seznamom. Funkcionalnih novosti pri drobižku, katerega cena je 49 evrov, ni. Precej dražji – 159 EUR za 8 GB in 189 za 16 GB – je novi nano, šesti po vrsti, ki so mu odvzeli gumbe in vdelali večdotikovni zaslon. Zaradi tega je napravica za polovico manjša in lažja od predhodnika, zavoljo praktičnosti pa ima še zaponko nalik shufflu. Višek ponudbe kajpakda predstavlja ipod touch, ki v prenovljeni različici prinaša vrhunski LED-zaslon in procesor A4, oboje iz iphona 4. Za nameček so kljub tanjšemu ohišju vanj zadegali še kukali. Sprednje za spletno videočvekanje prek servisa FaceTime in zadnje za fotkanje oziroma snemanje v HD-ločljivosti. V ta namen sta na voljo obdelovalnika slik in videa. Cene so opremi primerne: 229 EUR za inačico z 8 GB, 299 za 32 GB in 399 za 64 GB. O uspešnosti ni dvomiti, saj se ipoda touch proda več kot Nintendove in Sonyjeve prenosne drkalice skupaj, dočim so uporabniki z AppStora sneli že več kot tri milijarde izvodov igric.

● Tole je družba novih ipodov, katere dobavljivost v Sloveniji je še neznana. Shuffle pride v petih, nano pa v sedmih barvah. Touch ima zdaj enako odličen zaslon kot iphone 4, torej z ločljivostjo 640 x 960 pik.



Nadalje je Steve predstavil posodobljen sistem iOS 4.1, ki izide v kratkem in bo zastonj za vse novejše touche in iphone. Kot vemo, je verzija 4.0 dodala večopravilnost, tale desetinka pa poleg zaplat prinaša Game Center (središče za večigralstvo z izzivi, dosežki, lestvicami ter prijatelji) in fotkanje po načinu HDR, ki pomeni več različno osvetljenih posnetkov, združenih v eno popolno podobo. Hkrati je govorec navrgel nekaj podatkov o inačici 4.2, ki bo dodala daljinsko tiskanje na modrozobe printerje in streamanje vsega, ne le muzike.

Predvajalni in urejevalni program iTunes je dobil zaporedno številko 10 in novo ikono. Obdržali so samo noto, kajti CD po Stevovih besedah ni več sinonim za glasbo. Prodaja komadov po vsemreži je prehitela štacunsko in samo prek Applove prodajalne so doslej potržili skoraj 12 milijard štiklov. In 450 milijonov nadaljevank, 100 milijonov filmov ter 35 milijonov knjig. Največja pridobitev aplikacije oziroma kar vsega zadaj stoječega servisa je tako imenovan Ping, socialna komponenta iMelodij. Skoznjo uporabniki spremljajo, kaj kupujejo in poslušajo prijatelji ter kakšne zanimivosti počnejo izvajalci.

Zadnja novost je za nas, Afričane, bolj zanimivost, saj izdelek oziroma storitev pri nas ne kanita biti naprodaj. Gre za drugo izvedenko škatle AppleTV, ki je tokrat štirikrat manjša, velika kot dlan in stane 119 evrov. Zadevo priključiš na TV, jo brezžično povežeš v vsemrežo in že imaš na razpolago gromozansko knjižnico HD-filmov ter nadaljevank. Vsebina je pretočna, saj naprava nima shrambe, najem najnovejšega filma pa stane dolarskega petaka in epizode nadaljevanke en sam dolar. Prav tako je mogoče na tak način gledati YouTube in Flick ter vrteti fotke, filmčke in glasbice z bližnjih računalnikov.



● Da bi poudarili igralniški namen onegajev, je šef razvojnega studia Epic premierno oznanil nov špil, ekskluzivno pisan za Applove ploščice. Project Sword, kakršen je delovni naslov, bo akcijska večigralska frpjka, gnana z Unrealovim pogonom.

Trdnjava PS3 je padla

Čeprav se problematiko piratstva najbolj očita domačim računalom, konzole niso daleč zadaj, kajti zaščita xboxa 360 in wiija je podlegla kaj kmalu po njunem prihodu na trg. Playstation 3 je doslej veljal za izjemo, saj je bil za crackerje pretrd oreh. A nič več. Sredi avgusta se je iz avstralske urbane džungle prikazal PS Jailbreak, modifikacijski čip v obliki USB-ključka, ki je po vrsti lažnih ali napol delujočih hackov naposled uspešno izigral Sonyjevo zaščito proti poganjanju garažnih programov in wareza. Izkorišča slabost v načinu, kako PS3 komunicira z USB-napravami. Ključek zna posnemati razne naprave in prisili konzolo, da vstopi v režim, v katerem lahko z diska poganjamo kopije iger brez preverjanja ploščka. Sony je hitro odgovoril, da lahko primerke playstationov, ki se poganjajo v takem načinu, zazna, če so povezani v Playstation Network, in prekrškarjem že tala bane. Drugi ukrep je bila vložba zahteve po prepovedi razpečevanja hardvera, s katero je zavdal obema proizvajalcema PS3 Jailbreaka. Kak teden je taktika delovala, saj je bil zlom zaščite namenjen služenju novcev in so natančno delovanje ključka njegovi avtorji skrivali. A hekerska skupnost je zadevo razšraufala in že konec avgusta na splet postavila programsko kodo, s katero lahko PS3 za nos povleče kdorkoli z nekaj primernega hardvera. Na začetku se je zdelo, da za podvig potrebuješ USB-mikrokontroler, nakar so ljudje demonstrirali hekanje z mobilnih telefonov in kalkulatorjev. Sony je z novo posodobitvijo 3.42 zlorabo blokiral, toda skupnost pravi, da je moč teoretično PS3 Jailbreak enostavno nadgraditi in vojno nadaljevati. Nič več ne bo tako, kot je bilo.



● Z odprtokodnim begom hacka na splet je širom sveta vzniknila vrsta komercialnih posnemovalcev. Zato Sony s tožbami že strelja po vsej obli.

Znamka ATI se poslavlja

V preteklem desetletju nas je na področju grafičnih kartic spremljal srditi rdeče-zeleni dvoboj znamk ATI radeon in Nvidia geforce. Prvega od njiju je sicer že pred štirimi leti pohrustal AMD, toda ime je ostalo. Zdaj se to poglavje končuje, kajti AMD je sporočil, da naziv ATI roma na smetišče zgodovine. Slovitega kanadskega načrtovalca in proizvajalca grafičnih kartic so kot Array Technologies Incorporated ustanovili leta 1985 in se že od začetka bavili z izrisovanjem. Veterani pomnijo, kako se je ATI z družino rage spopadal s 3Dfxom in 1996 predstavil linijo all-in-wonder – prvi združek grafične in TV-kartice. Leta 2000 je splovil znamko radeon, ki (so)narekuje tempo računalniškega prikaza še danes. No, AMDjeva raziskava naj bi pokazala, da je znamka ATI tržno veliko šibkejša tako od AMDja kot od radeona ter fireproja, zaradi česar njena uporaba ni več smiselna. Hkrati si velikan prizadeva prestrukturirati trženje, da bi se pripravil na obdobje osrednjih in grafičnih procesorjev v enem čipu, ki jih bo sam lansiral koncem leta z družino ontario. Zato so se kravatarji odločili, da prihajajoča družina grafičnih procesorjev ne bo več nosila ATIjevega logotipa. Radeon in firepro se vseeno ne poslavljata in bosta še naprej označevala AMDjeve grafične kartice za domačo in profesionalno rabo, ostaja pa tudi prislovična rdeča farba. Le-ta se bo v začetku prihodnjega leta razširila na sestavljene sisteme z njegovimi komponentami, ki bodo nosili zgolj veliko nalepko AMD vision.

Wiibrator za dame in gospode

Wiijev daljinec je bil med drugim že meč, lok, lopar, puška in piksna, prav kmalu pa naj bi izživel tudi svoje porednejše sposobnosti. Postal bo nič manj kot vibrator! Izdelek so nagajivi avtorji poimenovali mojowijo in v osnovi gre za par falično-kleščastih dodatkov, ki ju natakneš na daljinca. Obliki sta precej vesoljski in naj bi se dobro prilegali tako moški kot ženski anatomiji. Pripravici sta namenjeni igranju v paru, saj se gibi enega wiiljinca prenašajo v vibracije na drugem. Za to matične konzole ne potrebuješ, ker akcija poteka po modrozobi povezavi in softveru, ki teče na računalniku. Rajcaš lahko partnerja v isti sobi ali nekoga na drugem koncu zemeljske oble, saj je vse skupaj povezano v splet. Izumitelji pravijo, da je projekt že zelo daleč v razvoju, in aktivno iščejo voljne, polnoletne beta testerje in testerke. Prijavili bomo svojega bajeslovnega dvospolnika Naveerja.



DS manj gostoljuben za gusarje

Poganjanje sandokanskih iger je na DSu močno razširjeno, zaradi česar naj bi prodaja in posledično nabor naslovov vse bolj trpela. Zlasti glasni so na tem področju pri izdajatelju Take-Two, kjer za slab komercialni uspeh sicer odličnega GTA: Chinatown Wars (Joker 189, 87) krivijo prav komunizem. A eri nebrzdanega tatinstva se zdaj pišejo slabši časi. Kitajski proizvajalec piratskih kartic R4 je moral v Veliki Britaniji na zatožno klop, kjer jih je konkretno dobil po prstih. Razsodili so, da je prodaja dotičnih kartulj na Otoku nelegalna. Čeprav je podobnih modulčkov še na tone, je tak uraden dekret vseeno velik udarec. Predvsem je jasno, da se bo piratstvo odslej teže skrivalo pod krinko poganjanja garažnega softvera, muzike in filmov. Nintendo in razvijalci so razsodbo bučno pozdravili, kajti obetajo si, da bo verdikt dal že nekoliko utrujenemu preklopnežu nov zagon in obenem tlakoval čistejšo pot za prihajajoči 3DS. Ta naj bi bil nadmočno zaščiten.







Navi in njen oproda LordFebo gresta za nosom v nemško deželo. Feromoni, mošus in kriki iger ju vodijo v osrčje Porenja, kjer so preste, igre ter gotski presežki del vsakdana.













Nemški Gamescom je ob ameriškem E3 in japonskem Tokyo Game Showu evropska os igrarskega sejemskega dogajanja. Letos se je v Kölnu odvil že drugič. Med 18. in 22. avgustom se je na sejmišče zgrnilo celih 254 tisoč duš, kar je devet tisoč več kot lani. Gamescom s tem ostaja največja in najbolj množična igrarska prireditev na zemeljski obli.

Zvezna dežela Porenje-Vestfalija je za tak žur dejansko bolj logična izbira od vzhodnoevropskega Leipziga, kjer se je odvijal Gamescomov prednik Games Convention. Zahod je najgosteje naseljen predel Nemčije, kjer se v somestnih konglomeratih poleg Kölna gnetejo še Bonn, Essen, Dortmund in Düsseldorf. Köln ima blizu milijon prebivalcev, kar ga naredi za četrto najštevilčnejše mesto v Nemčiji, za Berlinom, Hamburgom in Minhnom. Ker je mesto prijetno in vredno nekajdnevnega samostojnega ogleda, je prav, da ga pred skokom v sejemski vrvež predstavimo.

Colonia Claudia Ara Aggripinensis

Kruha in iger so se šli v Kölnu že Rimljani, ki so prvo naselbino zasnovali tik pred Kristusom. Mestno osrčje še danes skriva ostanke starodavnega obzidja in arheološke dragocenosti, ki jih golta Rimsko-germanski muzej. Ko je rimski vpliv v prihodnjih stoletjih oslabel, so pristampedili Franki in Normani. Mesto je bilo pomembno trgovsko središče, ki je navezalo plodovite stike z bližnjo Anglijo. Dobre poslovne in politične povezave so botrovale razcvetu, ki je omogočil gradnjo najpomembnejšega spomenika, slovite katedrale. Povod zanjo je bila pridobitev relikviarnih okostij treh modrih: Gašperja, Mihe in Boltežarja. Mesto jih je prejelo kot nagradni plen, ker je podprlo cesarja Friderika I. Rdečebradca pri zavojevanju Milana. Za svete kosti so kar trideset let kovali trojni zlat sarkofag, ki je še danes eden glavnih turističnih magnetov. Temeljni kamen za katedralo so položili leta 1248, končana pa je bila šele 1880, ko so sezidali turna. Rasla je med izbruhom kuge in razvojem cehov, reformacijo in tridesetletno vojno, ki je mestu k sreči prizanesla. Danes je katedrala pod zaščito Unesca in zaradi vzdrževanja ostaja večno gradbišče, v katerem je stalno zaposlenih okrog 90 ljudi.



Načrte za katedralo so v 600 letih gradnje večkrat spreminjali in stavbo zlagoma širili. Arhitekti so se zgledovali po Francozih, posvečena pa je svetemu Petru in blagoslovljeni Devici Mariji.

Kdor zdaj odmahuje z roko, češ, saj gre le še za eno cerkev, naj dvakrat premisli. Zadevščina ni po naključju najbolj obiskana znamenitost na Nemškem. Gre za pravcato pošast tako glede velikosti kot z vidika zlohotne gotske arhitekture. Vtis je posebej močan, če velikanko prvič uzreš ponoči. Ko se izviješ iz objema prijaznih uličk, pred tabo iznenada zraste mrk kolos neverjetnih dimenzij, ki bi bil ob oranžno žarečih durih zlahka vodil v svet Diabla. Z 157 metri višine je to ena največjih cerkva na svetu, bila je nekaj let celo najvišja zgradba na svetu, po velikosti pročelja pa sploh nima konkurence. Gotske line in oknice se brez konca pnejo v nebo, da ti ob razgledovanju zaškripajo vratna vretenca. Stavba celo čez dan deluje kot speča zver, ki se ji ob tacah lahkomiselno potikajo ulični slikarji, živi kipi in ostali nastopači s kanglicami za kovance.



Sončna svetloba je ključ do pravega vzdušja v katedrali. Zlata pega desno spodaj je varovan sarkofag Treh kraljev. Dvakrat letno romarje spustijo bliže.

Podnevi je tudi čas za obisk notranjosti, kar vsak dan stori 30 tisoč ljudi. Izkušnja je poduhovljena, saj osemnajstmetrski vitraži slikajo barvite odbleske na stene. Posebna garderoba ni zapovedana, tako da lahko mirno vstopiš v kratkih hlačah in opankah. Dobro pa je vedeti, da Marilyna Mansona v božji hram niso spustili, ker naj bi bil preveč groteskno namazan. Za prgišče evrov ti odprejo duri v južni zvonik, kjer je obešen Debeli Peter. Gre za največji prosto viseč zvon, kjer kembelj zapoje le ob posebnih priložnostih. Ko pa po več kot petsto stopnicah ("Ni dvigala, ni šala!" svarijo ob nakupu vstopnice) prisopihaš na višino 98 metrov, te pričaka dokajšnje razočaranje. Razgledna ploščad je ozek krožen koridor, stlačen med zvoniške bodice in z vseh strani ovit v gosto žičnato mrežo. Tako lahko le za silo kukaš navzdol in o kakem spodobnem fotografiranju tu ni govora.

Katedrala ni edina razgledna točka v citadeli. Priljubljena je veduta z žičnice in povzpeti se je moč na kak nebotičnik, recimo 148-metrski KölnTurm v kompleksu Mediapark. Najvišja zgradba v mestu je 266 metrov visok televizijski stolp, vendar ni odprt za javnost.

Telesni užitki

Nemška tradicija veli, da ne sme manjkati priboljškov za pod zob in po grlu. Med njimi prednjači pivo kölsch. Gre za enega redkih hmeljnih napitkov z zaščitenim geografskim poreklom. Kölsch smejo variti izključno v Kölnu z okolico. Strežejo ga v tankih, ozkih kozarcih oziroma 'štangah'. Glaži držijo samo dva deci, ker pivo zaradi nizke vsebnosti ogljikovega dioksida hitro napade postanost in ga je treba sproti natakati. Pivnice so hkrati kašče klobas, zelja, pečenih veprov in podobnih germanijad. Manj zavedne bodo premamile verižne hitrofutrnice ali menze pasme pojej-vse-karvidiš. Tisti z nekaj sreče bodo naleteli na kak draguljček, kot je recimo turška čumnata s pomirjajočim nazivom Divan, kjer strežejo nebeško jagnjetino, pomočeno v jogurt. Od ulične hrane ne moreš spregledati prest, ki so tako slane kot sladke. Slednje so polnjene z orehi in povaljane v rezanih mandeljnih. Strd je pravi magnet za čebele, ki rojijo okrog sleherne sladkarijaste stojnice.



Zakladnice pekarskih delikates, kakršnih Slovenija na žalost ne pozna, te kljub polnemu želodcu neustavljivo pritegnejo, da odideš vsaj s presto.

Komur še ni dovolj glukoze, naj se spravi v muzej čokolade (za odvisnike od gorčice je bližini muzej zenfa). Kakavno razstavišče je bogata dediščina nekdanje mestne tovarne čokolade Stollwerck. Zasnovan je privlačno in tematiko razdela od biologije kakavovca prek ekonomskih in proizvodnih vidikov do blagovnih znamk. Vsebuje celo majhen botanični vrtič in pravo, delujočo tovarnico te opojne sladkarije. Vrhunec je fontana stopljene čokolade, v katero hostese pomakajo napolitanke in jih delijo obiskovalcem. Okus bi bil še boljši, če babe ne bi bile take namrgodene kislice. Zraven je priheftana bonbonierna trgovina z močnim poudarkom na asortimanu Lindt, ki je danes eden od glavnih sponzorjev ustanove.



Čeprav čokoladno tradicijo Nemčija ima, je pokrovitelj muzeja kakavovih izdelkov švicarski Lindt, ki ima znotraj tudi delujočo proizvodno linijo.

A še bolj kot po pivu in čokoladi je mesto znano po kolonjski vodi. To je dišava na osnovi eteričnih olj citrusov, ki jo je leta 1709 zvaril Italijan Giovanni Maria Farina. Aroma ga je spominjala na vonj italijanskega spomladanskega jutra in ljudje so v tistem času neumivanja ponoreli. Eau de Cologne je postala tako priljubljeno razkošje, da naj bi sam Napoleon, ki je imel nad Kölnom dvajsetletno vladavino, porabil po več stekleničk dnevno. Danes je Farinova hiša predelana v muzej. Čeprav je postala kolonjska generično ime za sveže dišave, izvirno še vedno izdeluje družina Farina po skrivnem receptu.

Špancir in špetir

Druga sorta kolonjske vode je mestna reka Ren, na kateri vlada resen ladijski vrvež. Kar se tiče prometa na trdih tleh, je relativno benigen. V necentralnih predelih s parkiranjem ni težav, v središču pa so garažne hiše za vsakim vogalom in te oglobijo za poldrugi evro na uro. Avto je mogoče pustiti na prostem, a je to približno dvakrat dražje. Mesto je dovolj kompaktno za raziskovanje peš, za večje razdalje pa je na voljo tramvaj. Ker gradijo novo podzemno linijo s severa na jug, so ulice kot v Leipzigu prepredene z nadzemnimi modrimi cevmi za izčrpavanje podtalnice.

Kölnu se pozna, da so ga drugo svetovno vojno dodobra raztolkli. Večji del središča so zavezniška bombardiranja zravnala z zemljo, poškodovana je bila tudi katedrala. Danes so ulične kulise tipično funkcionalna nemška poslopja, poseljena z veleblagovnicami, ki ustvarjajo odlične možnosti nakupovanja. Ljudje z izbranim okusom se bodo zapodili v Lego Store, torbarski Freitag ali uradno štacuno Harley Davidson.

Mestne ulice pa niso le kraj za šopingiranje in sprehod, ampak so čez vse leto prizorišče živahnega dogajanja. Posebej znani so božični sejmi, kjer iz vseh kotov diši po medenjakih. Še bolj pisano in vihravo je v času pusta in gejevske žurke Cologne Pride. To je največja istospolna parada v Nemčiji in ena najbolj številčnih v Evropi, saj se na enotedenskem rajanju vsako leto zbere več kot milijon ljubiteljev hlebčkov in mečkalk grudi!



● **Köln štejejo za gejevsko kulturno prestolnico Nemčije. Takile veseljaki se na ulice usujejo v času parade, drugače je precej mirno.**

Sejemski prostori

Sejmišče Koelnmesse je zelo prominenten element Kölna. Z gradnjo so pričeli že v dvajsetih letih prejšnjega stoletja. Njegove zlovešče opečnate stene so med drugo svetovno vojno rabile kot koncentracijsko taborišče, toda današnji Messe je po vzdušju povsem drugačen. S severnim prizidkom je leta 2006 postal četrto največje razstavišče na svetu. Posebnost je, da ni odrinjen na rob k obvoznici, ampak je relativno blizu mestnega središča. Ko te sprejme med svoja orjaška, zloščena rebra, nad dimenzijami ostrmiš in iskreno zahrepeniš po segwayju, skiroju ali čem podobno kolesnem. Veliki, svetli hodnik oziroma bulvar deluje kot osrednja prometna žila, ki povezuje dvorane. S tem je omogočena presenetljivo hitra mobilnost, poleg česar je taka zasnova veliko bolj pregledna in obvladljiva kot blodnjak v Leipzigu.

Na Gamescomu so bile za javnost rezervirane štiri hale, dočim se je poslovni del razširil še v dve. Na 120 tisoč kvadratnih metrih razstavnih površin (to je deset Gospodarskih razstavišč v Ljubljani) se je gnetlo 505 razstavljalcev iz 33 držav. Partnerska organizatorka



● **Šef kolonjskega sejmišča in predsednik nemške igričarske gilde BIU (Bundesverband Interaktive Unterhaltungssoftware) s prijatelji otvarjata za mesto pomembno prireditev, Gamescom.**

prireditve je bila tokrat Kanada, ki je tretji največji igričarski trg in obenem dom mnogih dobrih razvijalskih skupin. Neposredno pred sejmom se je odvil še Game Developers Conference Europe.

Besede velikih

Kot večino igrarskih sejmov so Gamescom otvorile založniške konference. Konkretno tri, saj se večina firm, celo Nintendo, zanje ni odločila. Pri slednjem je to sploh nenavadno, saj je Nemčija zanj pomemben trg. Pričel je v belino odeti Microsoft, ki je kljub izčrpnemu razodetju svojih grudi na E3ju premierno predstavil dva naslova: neprestano masovno realnočasovko Age of Empires Online, o kateri si več prečitajte v predogledih, in priljudno letavščino Flight. O slednji ni znanega prav ničesar, saj so zavrteli le dražilnik, a šlo naj bi za preporod tako serije Flight Simulator kot računalniškega avionarjenja na splošno. S tema naslovoma je Microsoft vsaj malo zaprl usta tistim, ki mu očitajo zanemarjanje PC-scene. Zanimivo pa je, da oba izdelujejo novi ljudje, saj so studia Ensemble in ACES, avtorje obeh proslavljenih nizov, zaprli že pred poldrugim letom. Za računala bo drugače tudi frpjka Fable 3, čeprav ne vzporedno z izidom za xbox 360.

Največji poudarek konference je bila kajpakda oficielna najava kinecta za Evropo. No, vsaj za tisti del Stare celine, ki ga MS smatra za civilizacijo brez zmajev in grdobcev. Novi igrator-gibator v obliki kamerice, ki bo sledila igralčevemu kriljenju z rokami, pride na police 10. novembra z etiketo 150 evrov. V škatli bo poleg vsevidnega plastičnega očesa še skupek družabnih miniiger Kinect Adventures.



● **Windows Phone 7, na katerega Microsoft stavi tudi v igričarskih vodah, bo operacijski sistem, ne Microsoftov telefon nalik iphonu. Hardver pride od partnerjev, recimo Samsunga, HTCja, Sony Ericssona …**

Velika Microsoftova demonstracija je bila še naveza servisa Xbox Live z jeseni prihajajočim operacijskim sistemom Windows Phone 7. V osnovi gre za to, da bo lastnik xboxa 360 lahko mobilno dostopal do svojega računa XBL, se igral z avatarjem, čvekal s frendi, pregledoval napovednike in kupoval špile. Pokazane titule, ki so segale od Bejewelda in Guitar Hera prek miselnic tipa Brain Challenge do dirkačin in frpjk, so bile videti res orenk, boljše od iphonovih. Ne bo pa nobeden od kakih petdesetih začetnih naslovov vseboval realnočasovnega večigranja, le potezno. Govorec je namignil na povezljivost konzolnega špila z mobilnim, vendar konkretnih primerov ni navedel.

Drugi na sporedu istega dneva je bil Electronic Arts, čigar nabor je bil sličen tistemu v Los Angelesu, le prizori, filmčki in podatki so bili novi. Demonstrirali so denimo leteče dele Dead Spaca 2, ki spominjajo na Ironmana, helikoptersko stopnjo v Medal of Honor, enega od mamojebnih šefov v Bulletstormu, porscheja 911 GT3 v Vročem pregonu in moštveno šicanje v Crysisu 2. Slednji bo dobil 130-evrsko jekleno nanoedicijo, v kateri bodo kipec lika, stoječega na taksiju, zvezek z grafikami in prav specialen nahrbtnik. Tudi Hot Pursuit bo izšel v posebni izdaji, a le z dodatnima avtoma brez otipljivih pritiklin. Jaka muda. V dirkačini so poleg šopka superšportnikov pokazali takozvan autolog, ki omogoča pošiljanje svojih enoigralskih rezultatov kolegom v izziv. Zopet je bilo veliko govora o Sims 3 za konzole, dočim sta bili weltpremieri Sims Medieval in aplavdirani Dragon Age 2. O obeh nekaj strani naprej.



● **Ray Muzyka, zdravnik po izobrazbi, drugače pa šef in sounstanovitelj Biowara, je ponosno pokazal prvo prikolico od Dragon Age II.**

Novega Harryja Potterja sta na kinectu promovirala filmska dvojčka Weasley, vendar je njuno mahanje po luftu zaradi vprašljive učinkovitosti prej pokvarilo kot olepšalo vtis. Poleg tega je bilo hecno gledati rdečelasca, ki vodita Harryja in Rona. Mar bi se EA izprsil in pripeljal Daniela ter Ruperta. In Davida Beckhama, ki so ga najeli za uradni fris fitnesarjenja EA Sports Active 2, a je bila njegova podoba prisotna le na platnu.

Preddan sejma je zaključil Sonyjev dogodek, na katerem so bili govori v drugem planu. V izvirno dekorirani dvorani se je namreč množično džojpadalo, muvalo, volaniziralo, 3Djalo, mikrofonilo in kitarilo vse prihajajoče špile, na primer Heavy Rain, GT 5, Singstar Dance, Motorstorm: Apocalypse ter LittleBigPlanet 2. Poleg tega je SCEE poskrbel, da futr in pir nista jenjala. Če bi se okoli motovilil še Kevin Butler, bi bila zabava na vrhuncu. Tako pa je na oder stopil prezident Andrew House in se uvodoma pohvalil s prodajnimi številkami. Playstation 2, ki je doslej šel v promet 146-milijonkrat, še zdaleč ni mrtva konzola, kajti v letošnjiku jih nameravajo prodati še 6 milijonov kosov. Očitno ni podlegel niti PSP, ki se je z lanskimi 9,9 milijoni komadov povzpel do zavidljive cifre 60 mio. Podatek za playstation 3 je 13 milijonov lani in 38 celo-



Köln ima zelo luštno staro mestno jedro. Panoramo tvorijo slikovite hiške in več mogočnih cerkva. V mestu jih je več kot 250, od tega jih dvanajst izvira še iz rimske dobe. Orjak na levi je Veliki sveti Martin, most Hohenzollern na desni pa je najbolj obremenjena železniška brv na Nemškem.



Kamp je bil od sejmišča oddaljen deset minut hoje. Taborjenje je stalo 30 evrov dnevno ali dobrega stotaka za štiri nočitve. Z vstopnico za sejem so bile na voljo tudi ugodnejše kombinacije.



Gneča je bila sicer epska, vendar je bilo varnostno osebje zelo diskretno. Do panike in prerivanja ni prišlo, zato ni bilo nevarnosti, da bi se ponovila nesrečna morija s Parade ljubezni v Duisburgu.



Eni v Amsterdam, drugi v čakalno vrsto pred Blizzardovo stojnico, kjer je na več ducat računalnikih tekla Kataklizma. Na drugi strani razstavišča pa se je oglaševala klinika za zdravljenje od odvisnosti.



Black Ops, sedmi Call of Duty, je eden najbolj pričakovanih naslovov, zato je bila gneča pred paviljonom temu primerna. Demonstrirali so večigralstvo, v katerem bomo vodili rakete in avtomobilčke-bombe.



EA je za promocijo Hot Pursuita na štant pripeljal koenigsegga CCX in lamborghinija reventona. Kakšna je igra? Hja, ena dirka je bila čisto privlačno arkadna, bo pa to ena taka CoD: MW2-dirkačina.



Sonyjev rdeči štant se je od vseh najbolj vtisnil v spomin. Poln je bil mehkih zof, mikrofonov, svetlečih lučk in motivacijskih sloganov. Ljudje so tu odvrgli inhibicije in prešerno plesali polko.



● Na dvorišču se je nenehno nekaj dogajalo, med drugim motorske in BMXarske vragolije. Vremenska sreča je osmislila peščeno plažo z ležalnimi blazinami, cocktail barom in igriščem za odbojko.



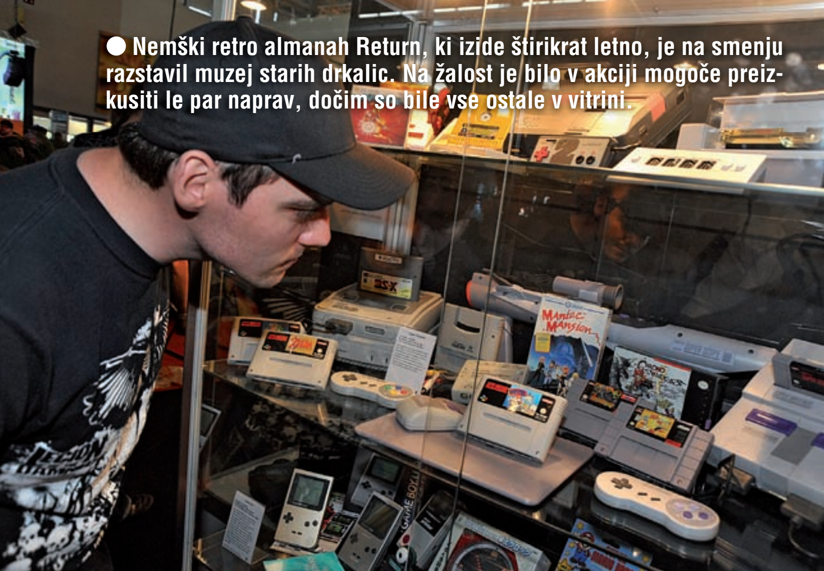
● Od hardverašev je imel opaznejši razstavni prostor edinole Razer. Ruljo so v zeleno-črni brlog pritegnile številne predstavitve in tekmovanja, razporejena po vseh dneh sejma.



● Fight je ena od iger, ki bo podpirala napredne gibe z igratorjem move. Zamahujoč z rokami se bomo gangstersko tepli, pri čemer bo ključna spretnost. Na voljo bodo umazani triki in udarci z glavo.



● Predelovalci ohišij so letos so izdobavljali čudno starinske, skoraj steampunkovske kreacije iz lesa, elektronik in velikih neonk. Tale je bil modernejši in se je odločil za obliko motocikla.



● Nemški retro almanah Return, ki izide štirikrat letno, je na smenju razstavil muzej starih drkalic. Na žalost je bilo v akciji mogoče preizkusiti le par naprav, dočim so bile vse ostale v vitrini.



● Nintendo ni kazal le svojih prihajajočih iger, ampak je poskrbel tudi za prijazno izposojevalnico starih špilov. Z zeleno klasiko in DSom si se zavalil na povštre in užival.



● Fitnesaške igre so tudi letos kazale mišice, čeprav so morale glavni oder prepustiti plesni zabavi. Jedrih hostes na sejmu vsekakor ni manjkalo, vendar pomanjkljiva oblečenost ni bila pravilo.



● Sejem za široke množice pritegne tudi razstavljalce drugih panog. Volkswagen je imel denimo štant s polom GTi, ki ga je bilo mogoče preizkusiti v igri LevelR.

kupno. Da bi še povišali prodajo, je govornik najavil jesenska kompleta PS3 z muvom, ki bosta koštala 349 EUR za disk s 320 GB oziroma 299 EUR za 160 GB. Za konzolo so pripravili tudi nov servis, Mubi imenovan, ki bo oktobra uporabnikom po državah, ki niso Slovenija, digitalno dostavljal filmske klasike in prezrto umetniško, neodvisno ter tujsko produkcijo. Poleg večine nepoznanih naslovov bodo na spisku Metropolis, Pan's Labyrinth in Wrestler. Cena za enotedenski najem videa bo 3,55 evra, dočim bo za trinajstaka možen celomesečni all you can watch.



● Da Virtua Tennis 4 bo, ni pretreslo nikogar. Je pa presenetljivo, da so ga napovedali le za playstation 3. Na tej konzoli naj bi podpiral tako stereoskopijo kot move za vzdušnejše loparjenje.

Malha napovedanih iger je vsebovala naslednje zanimivosti: muvaški Virtua Tennis 4, Gran Turismo 5, ki bo ziher izšel 3. novembra, Ratchet & Clank: All 4 One, v katerem se bodo komedijantsko spopadali do štirje liki, in Resistance 3, novo poglavje protivesoljske streljačine. Resda niso o njej ničesar povedali, a napovedni posnet film, ki je na natlačenki, je bil jako domiseln.

Spektakel za ljudi

Prvi dan prireditve je bil po tradiciji namenjen sedmi in poslovni sili, a že tedaj ponekod ni šlo brez čakanja. Ko so se od četrtka dalje na sejmišče usule horde običajnežev, je bil trušč nepopisen, vrste pa so se vile trikrat okrog štantov. Novinarji smo se tedaj zabubili v press center, koder smo v miru žulili osrednje naslove in prežali za zastonj futrom.
Četrt milijona obiskovalcev je imelo na prireditvi kaj videti in doživeti. V nasprotju z nekam bledim Tokyo Game Showom in elitističnim E3jem je nemški igrosejem ukrojen po meri mas. Štanti so bili veliki, bleščavi in dostopni vsem z omejitvami glede na starostno skupin. Silo in kri v slogu Medal of Honor ter Dead Space 2 so skrili v ločene čumnate, jih zagrnili in opremili z mrkogledimi vunbacitelji. Tipičen štant založniških velikanov je bil tako kompleksen blodnjak



● To bi lahko bila promocijska podobica iz Gran Turisma ali Forze. A je iz posebne izdaje Hot Pursuita, v katerem bo alfa 8c competizione poleg forda shelbyja GT500 ekskluziven avto.

zaves in skritih vrat za dozorele izbrance. Večnadstropnost sicer ni bila pravilo, a od raznolikosti je vseeno kar brenčalo.
Kot na E3ju je bil velik poudarek na gibalnih kontrolerjih. Sonyjev move je bil s svojo klovnovsko lučko v polmraku zelo opazen. Microsoftov kinect je bil dosti manj viden, poleg česar si se moral zvirati v omejujočih akvarijskih predelkih, okrog katerih so postavala zijala. Sony se je pri zasnovi svojih prizorišč nasploh veliko bolj potrudil. Njihov kompleks je bil sestavljen iz štirih barvno in oblikovno različnih modulov, ki so bili odmev res dobro pripravljene novinarske konference. V rdečem delu je potekalo muvanje in singstaranje, rumeni te je potopil v domišljijski svet Ratcheta in Clanka, v modrem se je rezalo ovinke Gran Turisma 5, oranžni predelek pa je čuval robo za zrelo publiko. Tu so ljudje na bolniških posteljah igrali Infamous 2, na izvlečenih mrtvašničnih pladnjih pa Killzone 3. Pri Heavy Rain, ki ga bomo po novem lahko igrali tudi z drkalom move, je bila nalašč nastavljena scena, kjer deklino slačiš in tuširaš, ob čemer kamera pohotno liže njene obline. Četudi je prvi stik z igratorjem neroden, so imeli opazovalci kaj videti in komentirati. A kljub vsej tej pisanosti ni bilo niti peresca glede pričakovanega The Last Guardiana.



● Heavy Raina, edinstvene igričarske izkušnje, so doslej prodali okoli milijon komadov, zavoljo muva pa jih bodo še več. Do konca leta namreč pride downloadabilni popravek za obstoječe lastnike in nova škatelna verzija za na police.

Nov zagon imajo tudi plesne igre. Poleg Sonyjevega Singstar Dance je imel močno zasedbo Ubisoft, ki je itak zakuhal densaško mrzlico z Just Dance. Poleg nadaljevanja slednjega so kazali še ekskluzivnejši Michael Jackson: The Experience. Tu si se moral prebiti v zaprt oder s svetlikajočo kuliso, kjer si ob Jackovih napevih lunohodil in se zvijal na najbolj nepopisne načine. Ubi je poleg tega divil z Assassin's Creed: Brotherhood. Eziov kult se je dobro prijel, saj je po sejmu kolovratilo kar nekaj cosplayersko okapucanih našemljencev in našemljenk.
Nintendov štant je bil tradicionalno beloiden in poln blazin za udobno poležavanje. Gneča za preizkus Kirbijeve klobke, nove Zelde, zafrknjenega Donkey Kong Country Returns in GoldenEye 007 je bila po pričakovanjih neobvladljiva. A obenem je bilo izredno razočaranje, da na stojnici ni bilo ne duha, ne sluha o pričakovanem 3DSu. Za ogled prototipa si moral v novinarski center, kjer so kazali že na E3ju videne demote, Nintendogs ter rabo 3D-kamerice. (O 3DSu smo izčrpno pisali v raportu z E3ja v julijskem Jokerju.)
EA je na svojem štantu z umetno travo postavil v ospredje Fifo 11, Crysis 2, Need for Speed: Hot Pursuit 2 in Rock Band 3. Luštna dodatna storitev so bile tetovaže reklamnih motivov z zračnim čopičem, posrečeni pa so bili tudi lasni obročki z zelenim simčkastim diamantkom. Konami je na sejem prignal Pro Evolution Soccer 2011, Castlevanio: Lords of Shadow in reperske karaoke Def Jam Rapstar. Tu so poskrbeli za oder z didžejem in prirejanje rimarskih dvobojev. Del ene od hal je bil rezerviran za spletne svetove. Osrednji zvezdi sta bila NCsoft z Guild Wars 2 in Trion Worlds z End of Nations ter Rift: Planes of Telara. A čisto vse masovščine kljub temu niso bile zbrane na kup. Activision Blizzard se je vkopal ločeno in je za igranje prihajajočega dodatka Cataclysm za WoW privlekel skoraj petdeset kišt, s katerih so viseli celi stroki odvisnikov. Diabla 3 žal ni bilo mogoče igrati,



● Michael Jackson: Izkušnja namerava iziti novembra, ko pride na police njegov prvi posmrtni album. Obljubljajo, da bomo nadmočno prežarčeni v svetove Jackovih odličnih spotov.

prav tako so ostali dolgih nosov naivneži, ki so pričakovali naslednjo epizodo Starcrafta 2. Takisto se je na čisto drugem koncu sejmišča ugnezdil Warner z Lego Universe. Čeprav igra še vedno ne kaže pravega žara, so se nam prikupili, ker smo namesto vizitk dobili ekskluzivnega stričkа s potiskom!
Od težkokategornikov je smenj prešprical Atari, zato so dirkači zaman iskali Test Drive Unlimited 2. Razočarani so bili tudi tisti, ki so zaradi slinečih napovedi pričakovali prvo intimno izkušnjo z Gears of War 3, Deus Ex: Human Revolution, Fallout: New Vegas ali streljačino Rage, saj teh težkokategornic niso pripeljali v igralni obliki. Rockstar pa so grdo gledali zato, ker o Grand Theft Auto 5 ni muksnil niti besede.
Obenem je bilo nenavadno tihotno na področju avantur, sploh ker je ta zvrst na Nemškem zelo priljubljena. Opaznejša sta bila le Dark Mirror 3 in Gray Matter, pa še ta je sesuvajoč se in izključno v nemščini ždel na enem samem računalu.

Kaj vzeti v roke?

Peceji so glede opaznosti znova klonili pred bombastičnimi stojnicami konzol. Nekaj pozornosti jim je prineslo tekmovanje v predelovanju računalniških ohišij. Velikanski štant so preuredili v delavnico, kjer so moderske ekipe na licu mesta žagale, lepile in barvale. Vsekakor spektakularno, a škoda, da tega konjička niso znali še bolj spromovirati. K taki radioni bi se zelo podale stojnice proizvajalcev ohišij ter ponudnikov ventilatorjev, lučk in ostalih krasilnih elementov. A ni bilo s tem nič.
Hardver je bil tudi drugače precej borno zastopan. Obsežnejši štant je imel edinole Razer. Sapphire je za steklo nametal nekaj grafičnih kartic, Thermaltake pa prgišče hladilnikov. Celo Alienwarovi sanjski stroji niso pretirano izstopali. Intelovi logotipi so sicer bodli v oči, a le v vlogi sponzorja tekmovalne lige Intel Extreme Masters.
Namesto običajne trdnine si se na vsakem koraku spotikal ob simulatorje vožnje, tudi take z več zasloni. Najjači je bil bolid formule v naravni velikosti, ki so ga hidravlične noge nagibale sem in tja, voznik pa je pri tem buljil v veliko platno. Bolj eksotična pasma tega rodu so bili približki poljedelskih strojev, vlakov in av-

tobusov z realističnimi kontrolnimi ploščami, kar imajo Nemci nenavadno radi. Ali pa uporaba sobnega kolesa v vlogi igratorja za preproste otroške špiliče. Ko si gonil pedala, je navidezni striček pedaliral, vozil podmornico in podobno.
Ob vsem trušču pa poznavalcu ni ušlo, kako malo je bilo ročnih konzol, kaj šele ponudbe za mobilnike. PSPjev skoraj ni bilo videti in edina večja enklava DSov je bila pri Nintendu. In čeprav je iphone ter ipade vihtel velik del novinarske srenje, jabolčne naprave niso bile kaj prida na sejemski tapeti. Svetla izjema je bil ipod touch, s katerim si pilotiral štiripropelersko zračno frfotalo AR.drone. Opremljeno je s kamero, ki posnetek pošilja na touchev ali iphonov zaslon in skuša ustvariti igrarsko vzdušje. Premike plovila uravnavaš z nagibanjem jabolčka. Ideja je zanimiva in elegantno lebdenje težje, kot se zdi. Toda za tristo evrov je to drag špas, sploh ker so v bližini tržili daljinsko vodene frčače po petdesetaka. Od redkih prodajnih stojnic sta bili na voljo še taka z nintendoidnim plišem ter knjigarnica založbe Panini.



● Tudi MMORTS End of Nations bo poznal plen, ki ga bomo sunili premaganim. Le da to ne bodo sekirice, marveč posebna municija ali oklep.

Praznujmo igre

Köln je igrarsko karavano sprejel z odprtimi rokami. Sejem je otvoril pozdravni nagovor župana, ob koncu tedna pa se je dogajanje prelilo v ulični festival, koncerte lokalnih skupin in ostalo rajanje. Po ulicah so plapolale bandere v čast dogodku in vsepovsod se je čutilo udejanjanje slogana 'Celebrate the Games!' Rečenica je kar ustrezna, saj je Gamescom dosti več



● Metroid: Other M je izšel začetkom septembra in ga je Nintendo na smenju besno promoviral. Zaradi višjih sil nam ga ni uspelo preigrati do časa za opis, za kar nadvse prosimo odpuščanja.

od gole reklame za prihajajoče špilovje. Načrtovan je kot vseobsegajoča prireditev, kamor ljudje ne pridejo le past oči in švicat v neskončnih vrstah, temveč aktivno preživljat čas. Igre so razumljene kot del vsakdana, zato se jih trudijo tja čim bolj produktivno vključiti. Univerze so tako novačile nove študente za igrorazvijalske programe, potekali so kvizi o nevarnostih igrarstva in pomenu starostnih oznak, svoje so oznanjali aktivisti proti piratstvu in odvisnosti od iger. Poleg resnih tem so poskrbeli tudi za neke vrste igričarski wellness, saj je bilo športnih, poučnih in razvajalnih aktivnosti na tone. Na kuharskem tečaju si se lahko naučil scimprati najnujnejše za obogatitev menija iz zamrznjenih pic. Na voljo so bili ležalniki z zdravilnimi kumaričnimi maskami za oči in celo maserke, ki so za prostovoljne prispevke gnetle razbolela vretenca. Aktivnejši so nabijali košarko in namizni nogomet, ki je obstajal v gigantski različici, kjer so bili možiclji na drogovih kar igralci. Plezalo se je po umetni steni, spoznavalo z naprednimi žonglerskimi tehnikami in obujalo spomine v muzejčku starih konzol. Zunaj je bila urejena peščena plaža za sončenje in odbojko na mivki, plus poligon za beemiksanje in preizkusne vožnje s težkimi motocikli. Privlekli so celo konkreten ringlšpil, kjer so te na elastikah v hecnem sedežku izstrelili v nebo. Obenem se je z zastonjsko pijačo izprsila Coca-Cola, čeprav so te potem sokolje nadzorovali in dobesedno prisilili, da si sladko tekočno vpričo hostes požlampal do konca in piksno pridno vrgel v smeti. Ker pa je dogodek tak renesančni presežek, čudi, da priložnost za promocijo zamujajo filmarji, ki so nenazadnje eden od stebrov medijske industrije. Kak bombastičen štant s prihajajočimi naslovi in projekcijami bi dogajanje dodatno poživil. Topodročno mrtvilo je toliko nenavadnejše, ker je Köln znano medijsko središče, kjer imajo sedež številne televizijske postaje.



● Konzolne inačice tretjih Simsov ne bodo zgolj enostavne predelave, saj bomo v njih premogli nove božje (karma) sposobnosti. Wii bo poznal večigralstvo v štiri, DS pa oblikovanje s perescem.

Izvidniški nasveti

Vas mika obisk? Nemarno poceni ne boste prišli skozi, a edinstvena izkušnja bo bržkone odtehtala peneze. Dnevna vstopnica je v četrtek in petek veljala 12,5 evra, med vikendom 15 evrov. Iz Ljubljane do Kölna je 1000 kilometrov, kar znese s scanji in čikpavzami okrog deset ur štirikolesne vožnje. Dober road trip, če je družba prešerna. Ker je območje gosto posejano z letališči, je možnost tudi zrakoplovstvo. Nizkocenovnik Germanwings fura neposredne lete do Kölna iz Zagreba in Celovca za okoli 150 evrov. Poleg domačega aerodroma Köln-Bonn je nedaleč stran še dusseldorfsko letališče. Relativno blizu so tudi Frankfurt, Amsterdam in Bruselj, kamor vas udobno dostavi naša Adria. Sejmišče je poskrbelo za dovolj okoliških hotelov (35 EUR na noč), za cenejše, a še vedno ne diskontno spanje pa je bila takisto na voljo možnost sonaravnega kampiranja na bližnji planjavi. Vsekakor je komplet Kölna z Gamescomom fin poletni izlet. Dozo kolonjarjenja in igranja je moč brez večjih težav razširiti z narkotičnim skokom v Amsterdam, obiskom zabaviščnega parka Phantasialand in še čim. Prihodnje leto si torej rezervirajte termin med 17. in 21. avgustom!

EVROPSKI DATUMI IZIDOV

September
Halo: Reach (X360) – 14. 9.
NHL 11 (PS3/X360) – 17. 9.
Two Worlds 2 (PC/PS3/X360) – 17. 9.
Final Fantasy XIV (PC) – 22. 9.
Darksiders (PC) – 24. 9.
GH: Warriors of Rock (PS3/X360/wii) – 24. 9.
F1 2010 (PC/PS3/X360) – 24. 9.
Civilization V (PC) – 24. 9.
Dead Rising 2 (PS3/X360) – 24. 9.
Test Drive Unlimited 2 (PC/PS3/X360) – 24. 9.
Quantum Theory (PS3) – 24. 9.
Dead Rising 2 (PC) – 28. 9.

Oktober
FIFA 11 (PC/PS3/X360) – 1. 10.
H.A.W.X. 2 (PC) – 1. 10.
Pro Evolution Soccer 2011 (PC/PS3/X360) – 8. 10.
Castlevania: Lords of Shadow (PS3/X360) – 8. 10.
Enslaved (PS3/X360) – 8. 10.
NBA 2K11 (PC/PS3/X360) – 8. 10.
NBA Elite 11 (PS3/X360) – 8. 10.
WRC (PC/PS3/X360) – 8. 10.
Arcania: Gothic 4 (PC/PS3/X360) – 12. 10.
Medal of Honor (PC/PS3/X360) – 15. 10.
Just Dance 2 (wii) - 15. 10.
DJ Hero 2 (PS3/X360) – 22. 10.
Fallout: New Vegas (PC/PS3/X360) – 22. 10.
Vanquish (PS3/X360) – 22. 10.
EA Sports MMA (PS3/X360) – 22. 10.
BlazBlue: Contiuum Shift (PS3/X360) – 22. 10.
The Witcher 2 (PS3/X360) – 22. 10.
Fable 3 (X360) – 26. 10.
Football Manager 2011 (PC) – 29. 10.
Gray Matter (PC/X360) – 29. 10.
The Force Unleashed 2 (PC/PS3/X360) – 29. 10.
Rock Band 3 (PS3/X360) – 29. 10.

November
Gran Turismo 5 (PS3) – 3. 11.
Call of Duty: Black Ops (PC/PS3/X360) – 9. 11.
kinect (X360) – 10. 11.
LittleBigPlanet 2 (PS3) – 12. 11.
Assassin's Creed: Brotherhood (PS3/X360) – 19. 11.
Need for Speed: Hot Pursuit (PC/PS3/X360) – 19. 11.
Harry Potter and The Deathly Hallows Part 1 (PC/PS3/X360) – 19. 11
Maijin and the Forsaken Kingdom (PS3) – 26. 11.
Epic Mickey (wii)
God of War: Ghost of Sparta (PSP)

December
Fable 3 (PC) – 12. 12.
Batman: Arkham City (PC/PS3/X360)
World of Warcraft: Cataclysm (PC)
Donkey Kong Country Returns (wii)

2011
Dead Space 2 (PC/PS3/X360) – 26. 1.
Dragon Age 2 (PC/PS3/X360) – 11. 3.
Crysis (PC/PS3/X360) – 25. 3.
Final Fantasy XIV (PC) – marca
Marvel vs. Capcom 3 (PS3/X360) – marca
Brink (PC/PS3/X360) – marca
Assassin's Creed: Brotherhood (PC) – spomladi
GR: Future Soldier (PC/PS3/X360) – spomladi
Kirby's Epic Yarn (wii) – spomladi



● WeeWaa je namenjen uvajanju najmlajših otrok v svet iger. Daljinca bo požrla plišasta žverca, ki jo bo mulček prijel in s stresanjem tretjeosebno vodil skozi preproste naloge.



● Ena od promoviranih e-športnih disciplin je bilo profesionalno navijanje, kjer pridejo v poštev kanistri tekočega dušika. Tehnološkega spektakla in očaranih množic je bilo na pretek.


● Tretji Rock Band v osnovni seriji bo spremljala plastična klaviatura s 25 tipkami, s katero bo moč gosti položno ali zadegano čez ramo. Keytar!!! Nas ipak dosti bolj vzburja obet učenja prave kitare.



● Kmetijskih strojev na tovrstnih sejmih nismo vajeni, a za promocijo Landwirtschafts-Simulatorja 2011 jim je uspelo pripeljati veliko krožno brano. Presenetljivo je bilo pred prostorom vedno veliko rulje.



● Liga ESL v Nemčiji vsslej priredi bučne tekmovalne dogodke in letos je bil to prvi večji evropski turnir v Starcraftu 2. V finalu je Šved Stefan 'MorroW' Anderson začuda premagal Grega 'IdrA' Fieldsa.



● Ker smo Gran Turismo 5 drgnili že v Tokiu in v Los Angelesu, smo se mu posvetili le en krog po testni stezi od oddaje Top Gear. Poškodb še vedno nismo videli. Naj že pride november, da se čakanje konča.

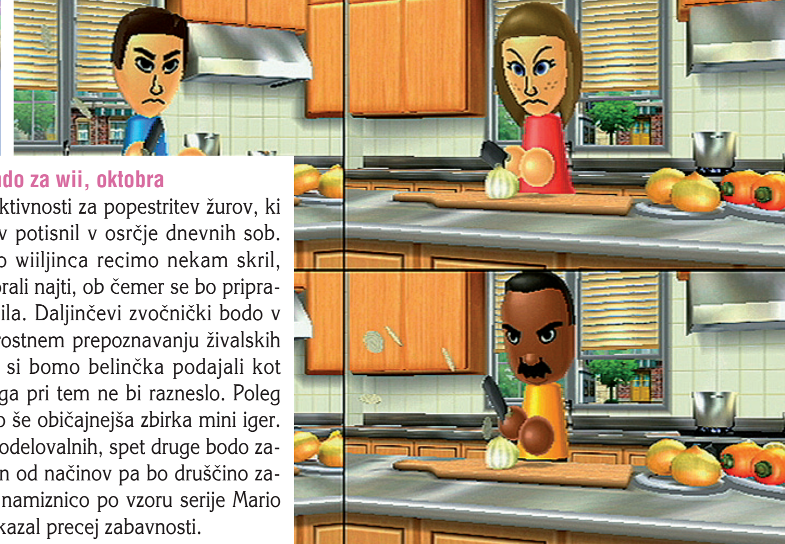


● Crysis 2 je bil na ogled le v multiplayerju, ki v omejenem času ni posebej navdušil. Še bolj veselimo enoigralske kampanje, ki se bo odvijala v razsutem New Yorku z ogromnimi in zajebanimi vesoljci.



● Kot novinar na sejmu nisi ne lačen, ne žejen, saj lahko v prostorih poslovnega centra glodaš in lokaš po mili volji. Kot obiskovalec pa si se lahko do sitega nažrl zastonjskih kokic in napil kokakole.





WII PARTY **Nintendo za wii, oktobra**

Wii Party bo paket aktivnosti za popestritev žurov, ki bo zabavo z ekranov potisnil v osrčje dnevnih sob. Eden od igralcev bo wiiljinca recimo nekam skril, drugi pa ga bodo morali najti, ob čemer se bo pripravica tu in tam oglasila. Daljinčevi zvočnički bodo v ospredju tudi pri hitrostnem prepoznavanju živalskih glasov. Spet drugič si bomo belinčka podajali kot bombo in pazili, da ga pri tem ne bi razneslo. Poleg teh igrarij bo na voljo še običajnejša zbirka mini iger. Veslanje bo ena od sodelovalnih, spet druge bodo zagrizeno rivalske, eden od načinov pa bo druščino zaposlili z elektronsko namiznico po vzoru serije Mario Party. Preizkus je pokazal precej zabavnosti.



DRAGON AGE 2

EA za PC, PS3 in X360, 11. marca

Nadaljevanje najboljše igre lanskega leta bo veliko in ambiciozno. V ospredju bo nov protagonist Hawke s svežo zgodbo, ki ga bo spremljala od bednih začetkov do statusa enega najpomembnejših mož v deželi. Način igranja se bo in se ne bo spremenil. Še vedno bomo lahko delovali kot poveljnik več osebam, ki bo ustavljal akcijo in med premori izdajal ukaze. Lahko pa bomo nad bojevnikom, čarodejem ali lopovom prevzeli neposreden nadzor v pogledu od zadaj. Bistvena sprememba! V verziji za PC kamera v oddaljenem pogledu (ta bo na PS3 in xboxu manjkal) ne bo več pripeta na lik. Vse inačice pa bodo izdelane v bolj prepoznavnem grafičnem slogu, ki bo poudarjal krvavost. Spet se bomo spuščali v romantične zveze s člani(cami) druščine, v pogovorih bodo akcije označevale ikonice, štorija pa naj bi bila resna in osredotočena na družino. Zanimivost: avtorji so dosti elementov vdelali na podlagih forumskih želja igralcev.





PORTAL 2

Valve za PC, X360 in PS3, 9. februarja

Nadaljevanje Portala (J172, 87) spočetka ni bilo načrtovano, toda Valve je uspeh prvoosebne arkadne miselnice hitro prepričal. Znova se bomo znašli v prostorih rahlo srhljive ustanove Aperture Science, ki bodo zaradi preteka stotin let v dosti slabšem stanju. Vnovič bomo nadzorovali Chell, ki jo bo spremljala moško čebljajoča leteča krogla. Bistvo igranja bo seveda reševanje prostorskih problemov, katerih se bomo lotevali z logičnim in prostorskim razmišljanjem ter nekaj malega s prstičnimi spretnostmi. Poleg že poznanega orodja za ustvarjanje teleportov bomo uporabljali še vlečni žarek, s katerim bo moč s točke A na točko B prestavljati tako sebe kot predmete, ogledala za ukrivljanje laserskih žarkov, odskočne plošče, priročne za prestavljanje večjih objektov, in vakuumske tube. Novost bosta takisto dve vrsti premaza: eden bo površino naredil odbojno in drugi zdrsljivo. Igra bo vsebovala še sodelovalno kampanjo za dva igralca na razdeljenem zaslonu ali po internetu.





MOTORSTORM: APOCALYPSE

Sony za playstation 3, spomladi

Džungelska vožnja čez drn in stran se v tretje seli v svet po katastrofi. Oziroma med njo, saj je svojevrstnost igre v tem, da se tla se udirajo, vagoni letijo naokoli, mostovi se rušijo in nebotičniki padajo na cesto. Ti dogodki bodo skriptani in jih ne bomo sprožali sami kot v Split Second. Bodo pa vseeno zahtevali nemalo spretnosti in pilotskih refleksov za uspešno krmarjenje med ruševinami ter razbitinami. Vozili bomo že videna terenska sredstva, novi pa bodo dirkalni avtomobili, mišičnjaki in čoperji. Drugače bo po igranem sodeč špil zvest predhodnikom: tiščanje turboknofa in redni občutek, da ti ni jasno, kako si uspel tako jedijsko zvoziti zajebane odseke.





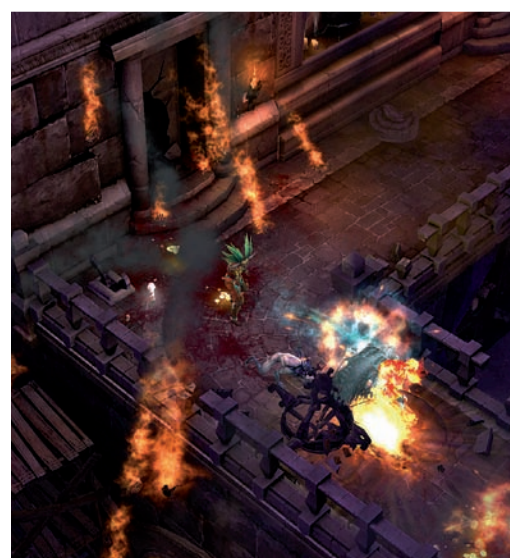


AGE OF EMPIRES ONLINE

Microsoft za PC, zgodaj 2011.

Strateška serija se v risankastem slogu seli v zastonjsko internetno obliko. Obstajala bo tudi naročniška možnost s posebnimi priboljški, medtem ko o mikrotransakcijah ne vemo še nič. AoE Online bo skupek znanega pošiljanja staroveških soldatov po bojnem polju in gradnje ohranjajočega se mesteca v slogu Traviana. Zato bodo surovine pritekale, čeprav nas ne bo na netu. Z osvajanji in kvesti bomo jačali svojega vladarja in mu odklepali posebne sposobnosti. Lahko bomo odšli na miroljubni obisk v sosednja mesta in s kolegovo armado družno mlatili grozovite zveri. Taktičnost bojev? Bomo videli.





DIABLO 3 **Blizzard za PC, morda 2011.**

Poleg tega, da smo po barbaru, vraču in coprniku spoznali še četrti igralni lik od petih, meniha, ki ni prav nič tak kot v slabem dodatku Hellfire za prvega Hudičevca, in iz prve roke videli, da bo vsak poklic zastopan obojespolno, je verjetno najpomembnejša novost sistem obrtnikov. Za razliko od običajnih trgovcev, bodo artisani – ti bodo treh sort: kovači, draguljarji in coprniki – nadgrajevali orožja in dragulje, varili skupaj rune in podobno. Najprej si bo treba pridobiti njihovo zaupanje, nakar se vam bodo pridružili v karavano, s katero boste romali od mesta do mesta, ter pomagali v spopadih. Dlje ko bodo z vami, boljšo storitev bodo nudili, le sestavine za recepte jim bo treba prinesti. Zdravje naj bi bilo poslej bolj pomembno in ne bo temeljilo le na neprestanem lokanju refoška. To naj bi se zlasti poznalo v šefovskih spopadih, ki naj bi zahtevali premišljeno taktiko. Pa na ramenske in kolenske ščitnike ne smemo pozabiti. Ostale novosti šparajo za Blizzcon.





RATCHET & CLANK: ALL 4 ONE

Sony za PS3, 2011.

Za razliko od prejšnjih Ratchetov bo All 4 One prinesel sodelovalno nažiganje za do četverico ljudi, tako na liniji kot na enem kavču, kar zna biti orenk zabavno. Tako bomo skupaj prevzeli vloge lisjaka Ratcheta, robotka Clanka, neumnega kapitana Quarka in dežurnega negativca Nefariousa. V tej tolpi ne bo vse v najlepšem redu, saj jih bo štorijalna podlaga združila po sili, tako da bomo priče nenehnemu medsebojnemu zafrkavanju in tudi metanju polen pod noge. Ali karkoli Nefarious te dni ima namesto njih. Zaradi količine likov na zaslonu bo kamera postavljena v bolj oddaljeno izometrično perspektivo. Igranje bo potekalo tako, da bomo skupaj rešetali sovražnike (vsak lik bo imel svoja orožja) in se s sodelovanjem prebijali naprej. Čez dolg prepad bomo prišli tako, da se bo vsak lik odrinil od prejšnjega, ki bo visel v zraku, stlačili pa se bomo tudi v top in z jadralnim zmajem poleteli med vršaci. Vse kajpak v pisani grafiki in z obilo humorja, po katerem je zdaj že kar dolga serija znana.





BIOSHOCK INFINITE

Take-Two za PC, xbox 360 in PS3, 2012.

Razvijalec Irrational Games, ki mu glavari karizmatični Ken Levine, je naznanil naslov in prve podrobnosti novega projekta. Daljnjega leta 2012 se nam obeta Bioshock Infinite, tretji del v znameniti seriji prvoosebnih strelјačin s frpjskimi elementi. Svež izlet v temačni in utesnjeni podvodni pekel, zvan Rapture, torej? Nak, saj se bomo sredi leta 1912 v vlogi nekdanjega varnostnika Bookerja DeWitta podali na Columbio – utopično mesto, nekoč ponos in simbol ameriškega imperializma, ki ga visoko med oblaki zadržujejo ogromni cepelini. Junak se bo v zračni raj odpravil po izgubljeno hčerko, mi pa na iskanje nove nepozabne akcijsko-pustolovske izkušnje.





RAGE **Bethesda za PC, X360 in PS3, jeseni**

Bes bo ostala v prvi vrsti prvoosebna streljanka, kot Idjevcem pritiče, akoprav gre za novo franšizo. Ta spomni na serijo Fallout zaradi postapokaliptičnega scenarija, po katerem peščica ljudi preživi v podzemnih kapsulah, nakar se protagonist zbudi v svetu mutantov. Ampak dodatni elementi jo bodo približali hibridom tipa Borderlands – dirkanje z bagiji po puščavi, začinjeno z vozniškimi spopadi, kup miniiger in frpjsko sprejemanje nalog. Vozilca bo moč nadgrajevati, ognjenih palic, med katerimi bo Puška, pa bojda ne. Ob tem naj bi bila štorija dosti več kot le neizrazita podlaga za pokanje in jo bo treba aktivno odkrivati. No, glavni adut kani spet biti grafika.

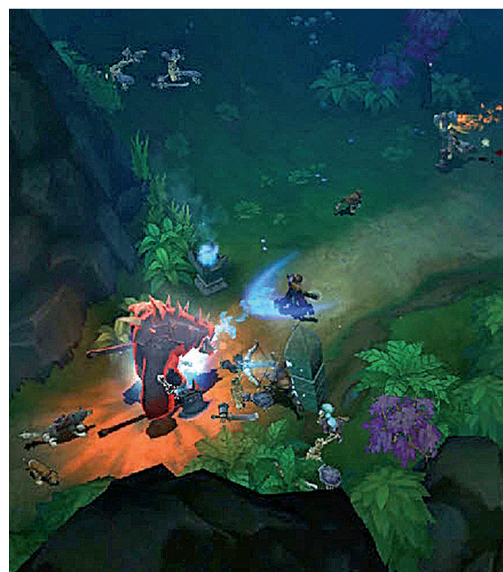




NBA 2K11 **Take-Two za PC, PS3 in X360, 8. oktobra**

EAjev NBA Elite 11, ki bo le na PS3 in xboxu, obeta prelomno nadzorno shemo na osnovi desne gobice, ki bo simulirala košarkarjeve roke. Avtorji NBA 2K11 pa so krenili v piljenje obstoječe osnove, za kar so imeli po lanski hroščati zmedi veliko povoda. Glede na videno je srž izboljšav v animaciji in sistemu isomotion. Prva deluje bolj življenjsko in polno ter manj raztrgano, kar pomeni naravnejše vedenje igralcev in s tem realističnejše, vzdušnejše dogajanje na parketu. Na trenutke je NBA 2K11 res težko ločiti od resničnosti. Prenovljeni nadzorni sistem isomotion, s katerim prekladamo žogo in izvajamo zvijače, pa bo enostavnejši in hkrati še vedno globok. Prisotnih bo največ taktik doslej in prevetrili naj bi podaje. Ker bo naslovnico prvič po dolgih letih v igrah krasil Michael Jordan, bo njemu na čast vdelanih deset izzivov, kjer bomo morali doseči zadano količino točk in/ali skočiti čez Triglav. Prav tako ga bomo vzeli v roke kot zelenca in ga popeljali do zvezdniškega statusa.

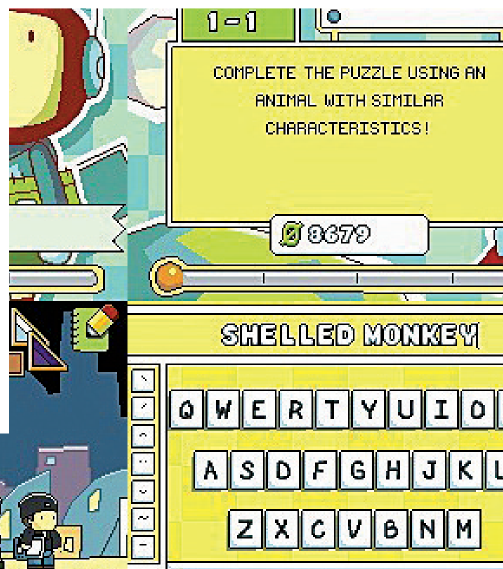




TORCHLIGHT 2 **Runic Games za PC, spomladi**

Nadaljevanje presenetljive uspešnice lanskega leta kani v prvi vrsti odpraviti največjo pomanjkljivost, odsotnost večigralstva. Zagotovo bodo lahko širne stepe vilderanske celine v sodelovalnem načinu skupaj čistili zalege najmanj štirje igralci, medtem ko medsebojno klanje še ni potrjeno. Slovo bomo rekli vsem poklicem iz enice (a se bodo vrnili kot neigralni liki) in dobili štiri nove, med katerimi so dosedaj pokazali steampunkovskega railmana ter nomada, ki bo bolj indijanske sorte. Sposobnosti bi naj bile temeljito prevetrene, najpomembnejša novost pa bo poleg mane in življenja še en energijski vir, ki bo vsakemu liku lasten: na sejmu je tako railman sorazmerno z dolžino spopada povzročal vse višjo škodo. Igralno območje bo tistega iz enice znatno preseglo: obiskali bomo več mest, ki bodo centralna vozlišča posameznih poglavij. Ribarjenje, novi ljubljenčki in neskončna temnica so takisto potrjeni, dočim bomo v izbranega sekljavca še vedno zijali v izometričnem pogledu, baje pa bo moč razbiti dosti več okolice, ne samo lončevine. V napad!





SUPER SCRIBBLENAUTS
Warner Bros. za DS, oktobra

Prvi Pisonavti (J196, 68) so bili z vidika zamisli odlični, glede izvedbe pa ne toliko. Dvojka obljublja zlasti boljši nadzor in lepše obnašanje kamere. Kar se tiče vsebine, bodo velika pridobitev pridevniki. Več kot tisoč jih bo in ko jih bomo prilepili k samostalnikom, bomo dobili jezen hladilnik, letečo banjo ali paradižnik, ki bruha ogenj. Novih stopenj bo nad sto in večina jih bo zahtevala rabo sestavljenih besed. Poudarek bo na miselnih nalogah, akcijskih bo manj. Če se nam bo zataknilo, bomo lahko kupili namige. Namesto omejevanja s številom predmetov in gonjo za zvezdami bo nagrajevana ustvarjalnost, saj bo igra spodbujala izvirne ideje in raziskovanje možnosti.




WORLD OF WARCRAFT: CATACLYSM

Activision Blizzard za PC, morda letos, morda ne

Beta test tretjega dodatka za digitalni heroin je pošteno v teku. Nevihtniki počno resne spremembe: drevesa talentov bodo kljub dvigu najvišjega levela na 85 obtesali z 51 na 31 pik in povsem odrezali Path of Ancients, sprva napovedano samosvojo pot jačanja lika. Izdatno predelujejo okolico, saj bodo poleg dodatka novih con, kot sta Hyjal in goblinski otok Kezan, dodobra preobrazili stari Azeroth, kjer bo moč leteti. Deželo bo s potresom izmaličilo vstajenje oklepljenega črnega zmaja Deathwinga, negativca Kataklizme. Novih poklicev ne bomo videli, zato pa se bodo Aliansi priključili volčji worgeni, Hordi pa goblini. In milijoni novincev?





LITTLEBIGPLANET 2 Sony za PS3, novembra

Ko se bo orbita pisanega planetoida z vrečkastimi strici znova približala Zemlji, bomo odkrili kopico novih možnosti. Kampanjo bo tvorilo 50 stopenj, v katerih se bo Sackboy z druščino boril proti zlobnemu Negativitronu, ki bo kot sesalec vlekel vase elemente žaklje-vinastega sveta. Novost bodo jezdne živalice, med njimi čmrlji. Prav bodo prišla tudi orodjeca, recimo kavelj z vrvjo, mušketa za ustvarjanje podpornih površin in rokavica. Novi pripomočki bodo na voljo kot dokupljive vsebine. Še večji del špila pa bo posvečen lastni ustvarjalnosti. Urejevalnik stopenj ne bo le močnejši, ampak tudi lažji za uporabo in bo združljiv s prejšnjimi stvaritvami. Poleg ploščadnih nivojev bo omogočal lažje izlete v druge igrarske zvrsti, od miselnic do streljačin, spacane nivoje pa bo moč povezovati v nize. Grafično-pogonski motor ne bo bistveno spremenjen, kar daje vedeti, da bomo zopet vpili zaradi nenatančnega nadzora. Obenem bo LBP2 podpiral novo PS3jevo nadzorno metodo move.





F1 2010

Codemasters za PC, PS3 in xbox 360, 24. septembra

Le še nekaj dni nas loči od izida nove formule 1, prve po osmih letih, ki bo ponovno grmela na PCju. Licenčno bo izdelek popoln, saj bo vseboval vseh 19 dirkališč in 24 šoferjev iztekajoče se sezone. Tudi vozno avtorji obljubljajo perfektnost, kajti v igri se bodo znašli tako fotri kot najbolj zaribani dirkači. Sejemski demo je bil seveda prilagojen prvim, vendar ni bil zavoljo tega nič manj zabaven in zadovoljeni bodo vsi navdušenci nad kraljico motošporta. Navsezadnje imajo Codemasterji obilico izkušenj s tem žanrom. Razvijalci so najbolj ponosni na verodostojen vpliv dežja. Ne samo, da se je vreme med dirko dinamično spreminjalo, tudi pogoji na stezi niso bili le dveh vrednosti, marveč je oprijem zlagoma popuščal, nakar se je enako zvezno idealna linija tudi sušila. Nadalje bo špil vseboval oseben pristop s kariero dirkača in zakulisnim dogajanjem, kot so tiskovne konference. Tega žal nismo videli, prav tako tudi ne vemo, ali bo končno vdelan varnostni avto. Če ne bo, so res šalabajzarji.

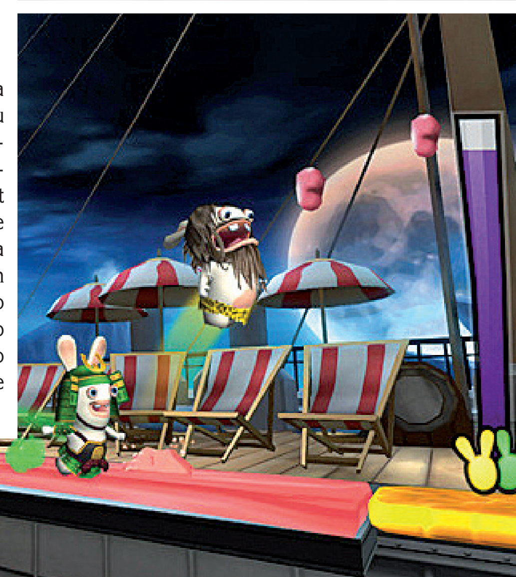




RAVING RABBIDS: TRAVEL IN TIME

Ubisoft za wii, novembra

Zmešani zajci so se lani poskusili v ploščadi, zdaj pa se vračajo med mini igre. V pralno-časovnem stroju bodo odmrdali v preteklost, kjer bodo lahko spreminjali zgodovino od palezoika do starega Egipta, srednjega veka in borznega zloma. Igrick bo nekaj več kot dvajset in bistvena novost bo večja globina. Trajale bodo dlje, več poudarka bo na spretnosti in manj na sreči ali ponorelem mahanju z wiiljincem. Prgišče jih bo podpiralo motion plus, wiijeva deska pa žal ne bo prišla v poštev. Igralci bodo štirje, manjkajoče bodo nadomestili računalniški in prvič bo omogočeno spletno večigralstvo. Svobodne stilske preobrazbe ne bo, bo pa na voljo trideset predpripravljenih kuncev.







DIRT 3
Codemasters za PC, PS3 in xbox 360, prihodnje leto
Angleški založnik se zaveda, da je s poamerikanizirano dvojko razočaral del starocelincev, zato obljublja, da bo trojka pogodu vsem. Za tiste, ki hočejo taprav reli in se jim toži po začetkih Colinove serije, so kupili pravice prvenstva WRC, zato lahko pričakujemo resne dirke, raznolike brzince in sovoznikovo žlobudranje. Ostaja pa tudi MTVjevsko lice z dvoranskimi dirkami in novim načinom 'gymkhana'. Gre za hitrostno karafekanje med stožci, kakršnega prakticira promotor špila Ken Block v svojih spletnih videih. Pokazali niso veliko, a so imeli polna usta izjav v slogu 'največji reli doslej' in 'naša vsebinsko najbolj naphana dirkačina'.





GUILD WARS 2 NCsoft za PC, zgodaj 2011.
Nadaljevanje ene bolj samosvojih nalinijščin bo težišče z arenskih medigralskih bojev preneslo na kvestanje v ogromni pisani pokrajini, zvani Tyria. S tega stališča bo igra bliže ostalim masovnim fantazijščinam, a hkrati napoveduje nič manj kot revolucijo. Konec bo duhamorne tlake, pravijo avtorji, saj bo pred nami dinamičen, prepričljiv svet, v katerem bo sovrag dejansko mogel zasedati mesta in bodo naši (ne)uspehi pustili viden pečat. Naloge se bodo rojevale sproti in pot do osemdesete stopnje zato za nobena dva lika ne bo enaka. To bo še poudarjeno z 'osebnimi kvesti', s katerimi želijo pričarati vtis, da igramo klasično frpjko. Izbirati bo moč med petimi rasami in osmimi poklici z obširnim spiskom veščin, od katerih jih bomo odbrali deset za v boj. Ta bo napol akcijski, s kombiniranjem urokov in orožij (zid ognja + puščice = goreče puščice), skakanjem vstran ter izrabo okolice, kot je metanje debel v nasprotnika. Trenutno najbolj pričakovan novi MMORPG.





SIMS MEDIEVAL EA za PC, marca
Srednjeveško simovanje ne bo le dodatek, ampak samostojna igra. Namesto enega gospodinjstva bomo nadzorovali celotno kraljestvo. Bistvo bo v izpolnjevanju nalog, za kar bomo začasno prevzeli nadzor nad določenimi Simčki. Treba bo ozdraviti bolnega kralja, povečati vojsko, zavojevati ostale dežele in podobno. Vse to ne bo zares akcijsko, saj bomo tako kot pri klasičnih Simčkih le izbirali prednastavljena dejanja. Za uspehe bomo nagrajeni s točkami za širjenje posestva, nadgrajevanje poslopij in jačanje izkušenj. Poklicev bo deset, med drugim fajmošter, padar, kovač in lovec. Izbrani Simi pa bodo morali poleg zapovedanih nalog skrbeti tudi za svoje ostale zadolžitve. Zdravnik bo imel recimo na grbi polno čakalnico bolnikov, ki bodo prišli na puščanje krvi in ostale srednjeveškosti. Če bo dolžnosti zanemarjal, ga bo to udarilo po žepu ali celo ga prignalo v klado na mestnem trgu. Komunikacijo bodo opravljali poštni golobi, grajenja lastnih stavb pa ne bo, saj bomo postavljali zgolj predpripravljenčke. No, omogočeno bo vsaj urejanje notranjosti.





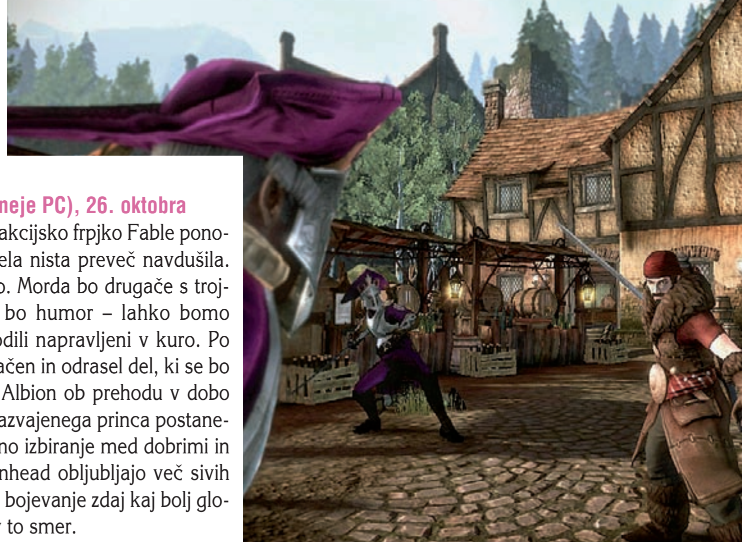
INFAMOUS 2 Sony za PS3, 2011
Dvojka se bo začela nekaj mesecev po koncu prvega Infamousa. Cole McGrath, zdaj bolj primernega videza za na poster v Bravu, se bo napotil v južnjaško mesto nalik New Orleansu po udarcih nekaj Katrin. Kraj bo bolj farbovit in zaradi močvirja ter pokopališč bolj razgiban. Zlasti pa ga bo moč še natančneje razdreti, od podirajočih se stebrov do nakoli letečih avtov. Sucker Punch se trudijo tudi z izboljšavami parkourskega ploščadenja, zlasti pa z bojevanjem. Njegov temelj bo električna palica, imenovana amp, ki bo povečala Colov doseg, kar bo kajpak moč dopolnjevati s stripovskimi posebnimi močmi v slogu električnega tornada. Teh si bomo dosti lastili že spočetka, tako da bo spektakel hitro dostopen.



FABLE 3

Microsoft za xbox 360 (kasneje PC), 26. oktobra

Ponekod so za tretjeosebno akcijsko frpjko Fable ponoreli, nas pa doslej izdana dela nista preveč navdušila. Preveč plitka sta bila igralno. Morda bo drugače s trojko, katere važen element bo humor – lahko bomo fižolarsko prdeli in okoli hodili napravljeni v kuro. Po drugi strani pa kani biti temačen in odrasel del, ki se bo godil v dickensovski deželi Albion ob prehodu v dobo industrije. Na nas bo, da iz razvajenega princa postanemo kralj, in na poti bo ključno izbiranje med dobrimi in hudobnimi dejanji, dasi Lionhead obljubljajo več sivih območij kot običajno. Če bo bojevanje zdaj kaj bolj globoko? Molyneux namiguje v to smer.

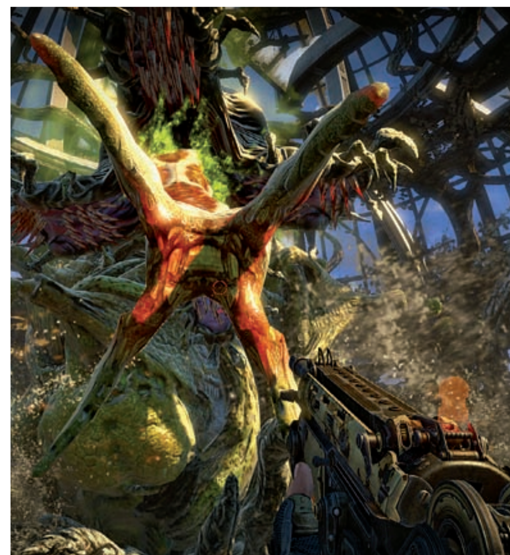




BULLETSTORM

EA za PC, PS3 in X360, februarja

Nenavadna streljanka to bo, kajti od igralca streljavca ne bo zahtevala le krepanja sovražnikov, marveč čimveč izvirnosti pri tem početju. Navaden ustrel bo prinesel 10 pik, strel v glavo 50, dočim bodo trimestne vrednosti rezervirane za posebno ubojite kombinacije. Recimo povlek ubožca z energetskim bičem, silovito brca v jajca, prerešetanje v zraku in napik na kaktus. Variant bo zaradi raznolikih orožij in uporabe okolice obilo in jih bo za likovo napredovanje ter pridobivanje novih orožij definitivno treba uporabljati. Igra bo seveda povsem akcijska, kot gre od naveze studia Epic Games in poljske ekipe People Can Fly, ki nas je osrečila s Painkillerjem, pričakovati. Igrali bomo pa bivšega vesoljskega marinca, ki hoče preživeti na zajebanem planetu, polnem mesojedih humanoidov, neprijateljskih rastlin ter impresivnih beštij. Pokazali so enega velikanskega zobatega zajebanca, ki nas bo ganjal skozi celotno igro.





HEROES 6 Ubisoft za PC, poleti

Novi heroji, ki imajo Might & Magic samo še kot nadnaslov, po videnem sodeč žal ne bodo prav nič revolucionarni. Splošno mnenje občinstva je bilo 'more of the same', kajti omenili so le dve novosti: da bomo namesto posameznih rudnikov in mlinov zavzemali celotna območja in da bomo lahko osvojeni grad spremenili v enega od drugih štirih. A še ti dve noviteti se zdita bolj sami sebi namen, dočim bi si želeli kaj bolj udarnih sprememb, recimo polnopravno delovanje junaka v bitki. No, vsaj šefovske kreature po vzoru King's Bountyja topot bodo. V splošnem se bomo še v šesto (ali, če prištejemo vse razširitve, v dvaintrideseto) z junaki petih strani zapodili po slikoviti, pravljični pokrajini, naskakovali utrdbe, odkrivali skrivnosti ter se na ločenem zaslonu po šahovsko borili s četami fantazijskih bitij. Grafika se ni zdela nič posebnega, prav tako ni v ničemer navdušilo igranje. Precej slaba prva predstava. Mimogrede, špila ne razvijajo več Rusi, marveč madžarska ekipa Black Hole, avtorji kakovostne realnočasovke Armies of Exigo.





LEGO STAR WARS 3

LucasArts za PC, X360, PS3, wii, PSP in DS, pozimi

Igra se seli v okolje risankastega podaljška The Clone Wars, saj sta šesterico filmov obdelala že predhodnika. Najbolj vpadljiv element trojke bo prevetrena grafična srčika, ki bo tradicionalno simpatično kockavost sparila z bolj resnobnim videzom. A bojda ne na rovaš tipičnega legovskega humorja. Jedro igranja bo zopet arkadno tepežkanje s svetlobnimi meči, blasterji in silo, cepljeno z reševanjem zagonetk ter furanjem plovil. Novost pa bodo deli, koder bomo v bitkah kot jedijski general poveljevali legijam klonirancev. Instantno preklapljanje med dvojcem in več na zaslonu prisotnih likov bo storilo povratek, kakor tudi (zgolj lokalno?) sodelovalno igranje za dva igralca.







GUITAR HERO: WARRIORS OF ROCK

Activision za PS3, X360 in wii, 24. septembra

Neversoft pravijo, da se s šestim Kitarskim herojem vračajo h koreninam, in se posipajo s pepelom, češ, da je franšiza utrpela veliko škode spričo molže. Ob Rock Bandu 3, ki prinaša kitaro s strunami in klaviature, ob tem ne padamo dol. A po drugi strani zna biti špil zabaven. V ospredju bo način Quest, v katerem bomo pod vodstvom nadfukaškega basista Kissov Gena Simmonsa napredovali skozi odbito metalsko zgodbo. Osmerica likov bo imela samosvoje veščine, s katerimi bo moč zbrati krepko več zvezdic kot običajnih pet. Špil bo spremljala nova, sekirasta kitara, komadov pa bo 93 in zaključnega je posebej za WoR spisal Megadethov Dave Mustaine. WoR. WoRRRRR!





FALLOUT: NEW VEGAS

Bethesda za PC, X360 in PS3, 22. oktobra

Serija se vrača na zahodno obalo. Novi Vegas je poseben kraj, saj je eden redkih, ki ni doživel neposrednega jedrskega zadetka. Zato je mesto skorajda nepoškodovano, polno lučk in tako veliko kot celotno območje prejšnje igre. Zgodba bo stekla tri leta po koncu Fallouta 3, a ne bo imela zveze z nobeno od predhodnic. Tokrat boste običajen kurir, čigar naloga bo ugotoviti, kdo ga je skoraj ubil in mu ukradel pomemben paket. Igra bo malo manj akcijska kot trojka in bo bolj bo gradila na dialogih ter vaši priljubljenosti pri različnih frakcijah. Prevetren bo VATS, ki bo določenim orožjem omogočal specialne napade, vključno s strelom v jajca, orožja pa se bo dalo spreminjati. Kompanjone bomo nadzorovali potom koleščka na zaslonu, ki bo ponujal več nadzora kot stari dialogi. Prav tako bo špil poznal način hardcore, ki bo zahtevnost krepko zvišal z nujnim pitjem vode, počasnim zdravljenjem, težo streliva in še s čim.

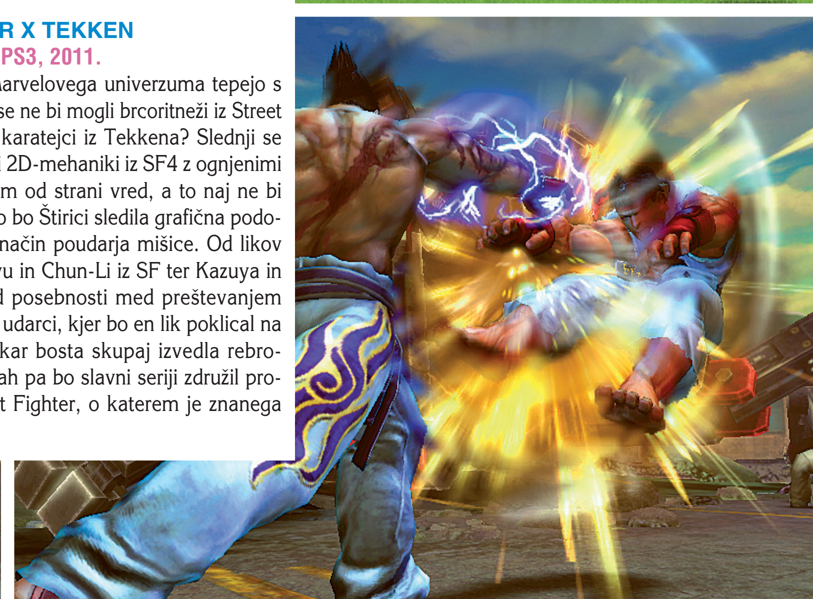




FIFA 11 **EA za PC, PS3 in xbox 360, 1. oktobra**

Nova Fifa, osemnajsta po vrsti in s po-Kaka-no podobo na škatli, bo prelomna v prenekaterem pogledu. Po dolgem času bo pogon v različici za PC enak in ne slabši od onega za PS3 in xbox. A veselje računalniških navdušencev nad virtualnim nogometom bo polovično, kajti konzolna izdaja bo vseeno bogatejša, saj bo med ostalim ponujala igranje golmana, podrobne statistike vsakega igralca posebej, ki naj bi krepko vplivale na njegove sposobnosti in spletni multiplayer 11 na 11, se pravi z vratarjema vred. Nadaljnje dodelave bodo tako imenovano 360-stopinjsko driblanje in bolj nadzorovano podajanje, več raznolikih strelčevih izrazov veselja ob zadetku, poslušanje svoje muzike in uvoz lastnega navijaškega kruljenja, poglobljen frpjski razvoj lastnih igralcev ter karierni način, ki bo povsem prenovljen doslejšnji menedžerski modus. Mimogrede, wiijeva verzija bo bolj lahkotna in bo med ostalim vsebovala ulični nogomet.





STREET FIGHTER X TEKKEN

Capcom za X360 in PS3, 2011.

Če se lahko liki iz Marvelovega univerzuma tepejo s Capcomovim, zakaj se ne bi mogli brcoritneži iz Street Fighterja pomeriti s karatejci iz Tekkena? Slednji se bodo sicer prilagodili 2D-mehaniki iz SF4 z ognjenimi kroglami in pogledom od strani vred, a to naj ne bi bila težava. Prav tako bo Štirici sledila grafična podoba, ki na stripovski način poudarja mišice. Od likov so zaenkrat znani Ryu in Chun-Li iz SF ter Kazuya in Nina iz Tekkena, od posebnosti med preštevanjem reber pa sodelovalni udarci, kjer bo en lik poklical na pomoč drugega, nakar bosta skupaj izvedla rebrolom. V treh dimenzijah pa bo slavni seriji združil projekt Tekken X Street Fighter, o katerem je znanega bore malo.

PS3™
PlayStation 3

Igralna konzola PlayStation3 320 GB Starter Pack Move

Platforma PlayStation Move je igranje z zaznavanjem gibov popeljala na naslednjo raven. Igralci bodo vstopili v nov virtualni svet sistema PS3 in se lahko povezali z virtualnim okoljem, kot bi to bili predmeti v njihovi dnevni sobi. Upravljalnik gibanja skupaj s kamero PlayStation Eye za izračun vašega položaja v tridimenzionalnem prostoru uporablja lučko na vrhu upravljalnika. S spreminjanjem barve lučke lahko kamera hkrati sledi več upravljalnikom.

349,99 €



PS3™
PlayStation 3

39,99 €

Upravljalnik PlayStation®Move Motion

Upravljalnik gibanja PlayStation®Move je vaša vstopnica v doživetje igranja, kot ga še ni bilo. Kombinacija naprednih senzorjev gibanja, dinamičnega spreminjanja barve, povratne informacije s tresljaji in preproste uporabe tipk omogoča najbolj poglobljeno igranje doslej. Premikajte se in se z igro prebijajte skozi svetove visoke ločljivosti diskov Blu-ray. Inovativno doživetje, ki ga lahko zagotovi samo PlayStation®Move.



PS3™
PlayStation 3

39,99 €



PlayStation3 igra Kung Fu Riders PlayStation®Move

Z uporabo move dodatka se mora igralec spretno prebijati skozi gnečo po ulicah Hong Konga na drsečem pisarniškem stolu. Kung fu udarci, divja vožnja, skoki… so poteze katere boste naredili s pomočjo PlayStation®Move krmilnika.

PS3™
PlayStation 3

29,99 €

Navigacijski upravljalnik PlayStation®Move Motion Navigation

Brezžični navigacijski upravljalnik PlayStation®Move mora imeti vsak zagreti igralec. Ta dodatni upravljalnik shemi upravljanja PlayStation®Move doda smerne tipke, analogno palčko in dve hrbtni tipki. Pri večini iger PlayStation®Move, pri katerih je potrebna navigacija po igralnih likih, navigacijski upravljalnik PlayStation®Move omogoča nadzorne funkcije levega dela brezžičnega upravljalnika DUALSHOCK®3.



PS3™
PlayStation 3

29,99 €

Polnilec za upravljalnik PlayStation®Move Motion Controller Charger

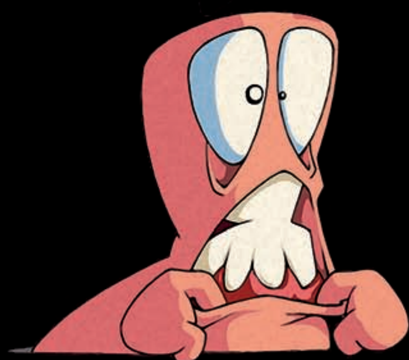
S tem polnilcem je možno polnjenje dveh playstation move upravljalnikov (motion upravljalnik ali navigation upravljalnik) istočasno brez priklopa na PlayStation3 konzolo.





BIG BANG *vedno nekaj novega*

ZA BIT VEČ OD OSTALIH







Kultna angleška firma Team17, zaslužna za Worms in Alien Breed, beleži dvajseto leto obstoja. Sneti pove o podjetju, Črvih in amigi ter vodilne izpraša o modernizirani verziji njihove druge uspešnice, Alien Breeda.

Zgodba o Teamu17 je neločljivo povezana s Commodorjevo amigo – napravo, ki je za marsikaterega našega bralca definirala računalniško-igralsko izkušnjo. Črtili so jo le zagovedneži, ki so v drugi polovici osemdesetih in začetkom devetdesetih sedeli za osembitnikom, atarijem ST, NESom ali ubožnim pecejem XT/AT in trpeli manjvrednostni kompleks. Amiga je vse te sisteme namreč peljala scat in jim pri tem nesebično podržala mlahave otepače.

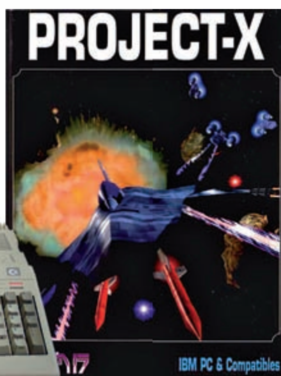
O frendici sem obsežne anale spisal v številki 120 (id na Joker.si: 834), zato ne bom grel tople vode. Bistvo je tole: bila je kompleten sistem pred svojim časom. Po eni strani je zaradi namenskih čipov, ki so skrbeli vsak za svoje naloge, nudila grafiko in zvok, primerljiva s 16-bitnimi konzolami, kakršna sta bila super nintendo in mega drive. Ki sta, da se razumemo, prišla več let za njo – amigo 1000 so lansirali 1985, model 500 leta 1987. Po drugi pa je omogočala produktivnost naprednega računalnika, se pravi rokovanje z miško, programiranje, pisanje, risanje, montiranje videa, modemske klice. Operacijski sistem je omogočal večopravilnost (hkratno izvajanje programov) že sredi osemdesetih, ko sta bila C-64 in spectrum za marsikoga bog & batina. Amigine igre so kipele od barvite in podrobne grafike, njihova ozadja so se pomikala v več ravneh (paralaksno skrolanje), imele so digitaliziran govor ter po zaslugi vizionarske hiše Cinemaware oponašale filme. Kar dolgo je trajalo, da so peceji z VGA-grafiko in soundblastersko godbo po zaslugi svoje odprtosti ulovili prijazno čudo španskega imena.

Na oni strani luže amige sicer niso požegnali, zato pa je v Evropi doživela velik uspeh. Bogata demo scena s C-64 se je hitro preselila nanjo, saj so bile njene strojne sposobnosti neprimerno večje. Širom Britanije, Nemčije, Skandinavije in Slovenije je amiga hordam nadebudnih mladcev odprla duri v svet odličnih špilov – in istočasno njihovega ustvarjanja. Iz te dvojnosti se je rodilo podjetje Team17, ki je amigašem pomenilo to, kar sta danes za pecejevce Blizzard in Infinity Ward.

Martynovanje

Grupo, ki bi ji danes rekli studio, je devetdesetega s somišljeniki ustanovil tedaj 24-letni Martyn Brown iz Wakefielda v Yorkshiru. Tip je precej špilal že od ma-











Če bi bil rojen z zlato žlico v gobcu in bi kvadratni meter stanovanjske površine v Sloveniji ne stal toliko kot ledvica, bi si uredil retro kamro, v kateri bi imela posvečeno mesto amiga 500. Za čudovito igralsko izkušnjo z njo v devetdesetih pa so bile v mnogočem zaslužne ravno igre Teama17 na njeni desni strani.



Od vrha se zvrstijo rane Team17e uspešnice: vesoljska nažigačina Project-X, supersprintovska dirkačina Overdrive, luštna poskakovalnica Superfrog in tepežkarica Body Blows. Razen Superfroga emuliranja ne priporočam, saj kvari lepe spomine. So pa bili to špili, s katerimi so pirati in izdelovalci 3,5"-disket ustvarili hudo veliko prometa.

lega, ker mu je foter kupil spectruma in bil tudi sam zainteresiran za nove elektronske onegaje. A Martyn ni le besno igral, marveč se je hitro preizkusil v programiranju. Na faksu sta s cimrom za mavrico naredila Henry's Hoard, dokaj spodoben klon Jet Set Willyja, in ga pod pokroviteljstvom lastnika bližnje štacune z e-zabavo prodajala po 1,99 funta. Martyn je za igrico spisal del kode in izdelal vso grafiko ter nivoje. Potem je ubodel commodorja 128D, ki je namesto kaset uporabljal 5,25-palčne diskete (NADMODERNO!!!), in se modemsko prijavil na Compunet. To je bila nalinijska oglasna deska, kjer si lahko v živo čvekal z drugimi. Ti drugi so bili programerji, risarji in glasbeniki, ki jih je družila želja po ustvarjanju. Prav tako so si na Compunetu delili demo programe, muziko, gibljive sličice in podobno.

Čeprav je Martyn C-128D kmalu prodal in nabavil amigo, je občutek pripadnosti skupnosti ostal z njim. S somišljeniki je osnoval klub amigaških zanesenjakov, ki je začel izdajati mesečno disketo, na katero so snemali slike, glasbo, nasvete, zastonjska orodja in slično. (Če si imel amigo, ziher pomniš take 'utility diske', ki so jih imeli pirati brezvestno v plačljivi ponudbi.) Klubu so rekli 17-Bit, ker naj bi bil za en bit boljši od vsega ostalega v svetu 16-bitnih računal. Ker so se tako dobro razumeli, ker jih je družila ljubezen do amiginih iger, ker niso bili tehnični analfabeti in ker so imeli poln kufer rutinskih predelav z atarija ST, katerega je prijateljica po zmogljivostih šišala, so prišli na zamisel o tem, da bi špile začeli delati sami. Podjetju, ki je nastalo 5. decembra 1990, so rekli Team17. Vnovič ne zato, ker bi jih bilo sedemnajst, ampak ker so kanili biti za vsaj bit boljši ob uravnilovske šestnajstbitnosti. Ideja je bila pogumna in zdržali so samo, ker so bili taki entuziasti. Drugače bi šlo vse skupaj v franže že zato, ker so bili ključni člani tako daleč narazen. Martyn je čemel v Yorkshiru, glasbenik Allister Brimble v Devonu, risar Rico Holmes v Oxfordu, programerji Andreas Tadic, Peter Tuleby in Stefan Boberg pa so bivali na Švedskem. Ker tedaj še ni bilo interneta, so si redno telefonirali in si izdelano glede na skupni načrt pošiljali po modemu. Ta je šele v letih 1992 in 1993 dosegel bliskovito hitrost 14,4 kilobitov na sekundo, tako da si lahko mislite, kako zamudno je znalo biti. Člani, ki so živeli količkaj blizu, pa so se menili v bližnji krčmi ob litrih angleškega lagra.



Martyn Brown je danes oče, še vedno pa ostaja na čelu Team17a. Podjetje je z lastniškega vidika ostalo samostojno in se je našlo v digitalnem razpečevanju.

Črvi

Prvi izdelki, s katerimi so se uveljavili, so bili tako dobri verjetno ravno zaradi tega naivnega zanesenjaštva. Štartali so s čisto v redu eden-na-enega pretepačino Full Contact (1991), ki jo imam sam v spominu zlasti po za tisti čas odlični grafiki. Še isto leto že nastal Alien Breed, ki je ime Team17 ponesel v vse kotičke amigine skupnosti. Sloves so jim v naslednjih letih utrdile vesoljska streljanka Project-X, dobro nadaljevanje Alien Breed 2, skakačina Superfrog in še ena pretepačina Body Blows. V njih se je videlo, da jih delajo ljudje, ki so nadarjeni in to počno predvsem za lasten užitek, ne za polnjenje žepov.

Ter ki imajo dosti igralske kilometrine. To je sicer pomenilo manko izvirnosti, saj so zvečine kopirali obstoječe koncepte. Alien Breed je bil izpeljanka Gauntleta, cepljena s filmi o alienih ... Superfrog je bil ploščada s cortkano živaljo, ki seveda ni imela ničesar skupnega z uspehom Segine maskote Sonica, kje paaa ... medtem ko se je Body Blows obilno napajal iz Street Fighterja. A srce izdelovalcev je bilo veliko in igre pretežno odlične. Slejkoprej so maltene vse svoje proizvode spravili na PC, vendar so tiste pravočarne inačice ostale amigine in če prav pomnim, so morali pri konverzijah delati izvedbene kompromise.



Prenovljeni logotip firme je posodobljen in manj kičast kot stari, vendar ohranja zaobljene linije. Hkrati namiguje na humorno, prijazno stripovskost, s katero so naphani Worms Reloaded.

Največji uspeh so doživeli leta 1995 z Worms. Črvi so bili posledica dejstva, da Team17 ni deloval le kot izdelovalska skupina, marveč tudi kot založnik, ki je aktivno iskal obetavnosti nadebudnih ustvarjalcev. Na ta način so odkrili in izdali Stardust, predhodnika današnjega Super Stardusta HD za PS3, ki so ga naredili mladi Finci Bloodhouse, fini Qwak Jamieja Woodhousa, katerega svežo inačico smo opisali v Jokerju 199, in tudi potezno arkadno taktiščino Worms.

Worme si je zamislil Andy Davidson, ki je zgodnjo verzijo poslal na tekmovanje revije Amiga Format za garažni špil. V tej rani inačici niso nastopali deževniki, marveč kar postrušniki, ukradeni iz Lemmings. Na cajtungarskem tekmovanju Andy ni uspel, zato je prototip igre jeseni 1994 kazal po londonskem sejmu ECTS, Tam je naletel na Martyna, ki je prepoznal potencial in Andyju ponudil službo. Itak, saj se je reč skladala s filozofijo grupe Team17: obstoječ koncept, v tem primeru iz špilov Artillery (1976), Tank Wars (1986) in Scorched Earth (1991), ponujen na svež, dogajaški, humoren način.



Črvi prvi so bili v primerjavi dokaj grdi in ohrni z vsebino. Toda misel je bila enaka in smešna zabavnost nepopisna. Nekoč sva s frendom ob eni od animacij doživela desetminuten napad smeha.

Poanta od strani gledanega špila je bila, da si v svoji izmeni enega od črvov premeteno vodil po razdrapanem terenu in natančno uporabljal orožja. Nekatera so bila direktna, recimo šotganka, druga, kot so bile granate, pa so letela v krivulji, zaradi česar so zahtevala upoštevanje gravitacije ter vetra. Poleg tega se je bilo moč skrivati v luknjah in uporabljati vrv s kavljem, s katero si se povzpel na taktično privilegirane vršace, dočim ti je za vrat sopla ura, ki je omejevala dolžino izmene. S tem so nastale neštete situacije, kjer si razstrelil samega sebe, cepnil v smrtonosno vodo, ob izteku časa obstal na res neugodnem mestu ... ali na podlagi izurjenosti in krepke merice sreče sovražniku zadegal bombo natanko med oči. Sekunde, ki so tedaj odštevale čas do eksplozije, so bile balzam zate in tantalsko trpljenje za sovraga, muahaha.







Če bi rad nalinijsko igral starejše 2D-črve, kot je Armageddon, čekiraj Worms2d.info. Kul je tudi zbirka videov na *Wormtube.worms2d.info*.

Početje je bilo tolikanj bolj uživantsko, ker so bili črvi mojstrsko narisani kot humoristične pokveke, polne osebnosti, in so se oglašali z režalnimi visokofrekvenčnimi glasovi. Akcijo pa so dopolnjevale za crknit smešne predpripravljene vmesne animacije mehkužcev, ki si kot Tom in Jerry preštevajo obročke. Enoigralstvo je bilo v redu, a ko sta se s prijateljem dobila za popoldansko seanso Črvov, se je ta zlahka raztegnila v pozne nočne ure. Kajti pod humorjem in risankasto zunanjostjo se je skrivalo dosti igralne globine.



Slejkoprej so morali tudi obročnjaki skočiti v tretjo dimenzijo, kar se je zgodilo z Worms 3D leta 2003. Prehod pa ni bil najbolj gladek, saj so nastale težave z natančnostjo. V J124 je igra dobila le 72.

Worms so na amigi in peceju postali naduspešnica. Cekin pa je končno začel pritekati na vse kriplje, ko so igro spravili na game boy, SNES, mega drive in playstation. Slednje se je udejanjilo šele po dolgih pregovarjanjih s Sonyjem, saj so bili kravatniki prepričani, da mora biti vse v 3D-grafiki. Saj ne, da prejšnje igre Team17ovcev niso bile na vrhu lestvic. Toda piratstvo je bilo na prijateljici in PCju tako razširjeno, da zaslužek ni bil obilen.



Naslednja poligonska dela, Worms 4: Mayhem in Worms Forts!, sta bila uspešna, a dolgoletni fani so začeli vpiti. Z Open Warfare, Space Oddity in Reloaded so se Team17 vrnili na stara 2D-pota.

Alieni

Prihodki s konzol so omogočili, da se je Team17 razširil na šestdeset ljudi, kar je Martynu in družbenikom še kako godilo. Vendar je to pomenilo večje stroške, ki so znašali 2,5 milijona evrov na leto za golo vzdrževanje podjetja. Zato smo od sredine devetdesetih, ko so Črvi eksplodirali, iz nedrij svojčas širokogrudne in eksperimentatorske firme videli praktično le še nove in nove verzije Wormov. Doslej jih je bilo nič manj kot dvajset, z nezavidljivim odvrtkom Worms Pinball vred, medtem ko so vmes zaradi založnikove neresnosti stornirali kartovsko dirkačino Worms Battle Rally.
Tudi zdaj niso ravno originalni, saj v svojem štabu v mestu Ossett s komaj 21.000 dušami kujejo Worms: Battle Islands za wii, izdali so Worms Reloaded, z Alien Breed: Impact pa so začetkom poletja obudili še eno svojo starodavno franšizo. Vsak mesec za obratovanje pač potrebujejo 360.000 EUR, ki jih težko dobiš, če tvegaš. Ker so kot neodvisna avtorsko-založniška skupina usmerjeni v digitalno distribucijo, so Impact in Worms Reloaded izdali le na Steamu kot dolpotegljiva naslova za budžetnih 12 oziroma 15 evrov. Zaenkrat prodaja kaže dobro.



Ozki hodniki vesoljske ladje v Alien Breedu so pomenili, da nisi imel dosti manevrskega prostora. Nakar so pošastki uleteli z obeh ali vseh strani …

A nič ne de, Team17 imamo navzlic bljuvanju Črvov radi. Preveč so nam dali v prvi polovici predprejšnjega desetletja, da bi jim zamerili. Worms se kljub reciklaži igrajo lepo in so poceni, prenovljeni Alien Breed Impact pa je obetaven začetek epizodne serije, ki smo ga v Jokerju 203 ocenili s solidnih 77. Ja, v Jokerju sedmica pomeni dober špil. O špilu se menim z vodjo oblikovanja (Design Manager) Johnom Dennisom in glavnim oblikovalcem (Lead Designer) Paulom Dunstanom.

Team17 je ime, znano iz amiginih časov. Ustvarili ste odlične igre – rad se spominjam dni, ko sem se tresel ob Alien Breedu in se režal Wormom. Vseskozi pa ste ostali relativno majhno podjetje, ki se ni prodalo večjemu nadzorniku. Kako je biti majhen, neodvisen razvijalec dandanes, v časih modernih konzol, PCjev in interneta?
John D.: Srečo imamo, da si lastimo čisto svojo intelektualno znamko, torej Worms, ki je hkrati nadvse uspešna. Trenutno gremo v lastno smer – smo sami svoji gospodarji, kar nam omogoča digitalna distribucija, ena večjih pridobitev prejšnjega desetletja. Ne borimo se več, da bi delali igre za večjega založnika, itak pa je ponudba takega dela presahnila. Recesija je udarila tudi po nas, vendar mislim, da so pred nami vznemirljivi časi. Tudi kar tiče novih igralnih konceptov, saj imamo stalno v paci nekaj, o čemer se drugim niti sanja ne. Če bomo to tudi uresničili, je pa druga stvar, heh. Nimamo EAjevega proračuna.

Kako veliko je bilo moštvo, ki je delalo na Alien Breed: Impact za PC ter PS3 in koliko časa je porabilo za igro? Ste naleteli na kake resne težave in ali je res tako težko programirati playstation 3?
Paul D.: Na višku razvoja se je moštvo raztegnilo na štirideset ljudi, ampak tim se je nenehno krčil in širil skorajda dve leti. Toliko je trajalo, da je Impactova zasnova prehodila pot od začetnega dizajna in predprodukcije do končne igre. Bilo je kar dolgo in naporno, vendar smo na izdelek ponosni. Kar se tiče PS3, pa naš glavni programer pravi, da je konzola res zmikljiva. Čeprav osebno mislim, da to trdi samo zato, da bi mu zvišali plačo, pesjan.

Kaj je bil vaš glavni namen z Impactom? Zdi se mi, da ste hoteli narediti akcijsko groznijado na podlagi starih Alien Breedov in filmov o Alienih, le da nekoliko prilagojeno novemu občinstvu, vajenemu bolj udarnih izkušenj. So na vas vplivali novi vesoljski hororji, kot je Dead Space?
Paul D.: Ker ima Alien Breed še vedno v čislih toliko naših starih fanov, je bil temeljni cilj jasen – oživiti franšizo tako, kot se spodobi glede na popularnost in odličnost ABjev z amige. To pomeni, da je morala novinka povzeti stare odlike, zlasti tekanje & streljanje visoke intenzivnosti. Hkrati pa smo želeli uporabiti novo tehnologijo in vdelati globino, ki je manjkala izvirnikom. In ne, Dead Space ni neposredno vplival na našo vizijo. Ko je izšel, je bil Alien Breed že konkretno v procesu razvoja. Čestitamo pa Visceral Games za odličen špil, ki smo ga preigrali.

Zelo rad bi slišal kaj o tem, kako ste načrtovali igranje v Impactu, najbolj glede časovnega določanja spopadov ter valovanja napetih in manj napetih trenutkov. Mislim, da je to tempiranje na splošno zelo zanemarjen vidik pri analizi iger, saj se 99 % mnenj in opisov osredotoča na to, kateri elementi so prisotni, ne pa, kako so udejanjeni. Plima in oseka, se pravi izmenjavanje bojevanja in raziskovanja ter luči in teme, je v Impactu narejeno izredno dobro. Občutno bolje kot v AB Episode 1 za xbox 360, na katerem Impact temelji. Je to vidik igre, s katerim ste se dosti ubadali?
Paul D.: Gotovo. Plat, ki je zahtevala največ dela, je bilo prav uravnotežanje boja in določanje, kdaj se bodo dogodki zgodili. Vsako stopnjo smo najprej izrisali do najmanjših podrobnosti in določili skupno število alienov na njej. Iz tega smo izračunali skupno število alienskih točk zdravja, ki bi jih igralec lahko pobil. Glede na to vrednost smo določili količino orožja, streliva in denarja, ki bi jih za to potreboval. Pri zaključnem uravnotežanju smo upoštevali še težavnostno stopnjo, prostor za napake in hitrost, s katero igralec dobiva orožja ter predmete.
Ker smo v Impact denar in nadgradnje krepelc dodali naknadno, saj obojega v Episode 1 za X360 ni bilo, je to ustvarilo nevaren položaj. Morali smo namreč zagotoviti, da igralec ni bil nikdar v premoči glede na aliene, s katerimi se je srečal. Poskrbeli smo, da so nadgradnje prihajale v rednih razmikih. Ravno ko si se počasi že naveličal obstoječe oblike orožja, smo dali na voljo novega, za katerega pa ni bilo nujno, da si si ga lahko privoščil, če nisi vsaj malo varčeval ali zadosti raziskoval za dodatna sredstva. Morali smo pretehtati vsako srečanje z monstrumi, prav tako pa tudi namestitev kreditov, orožij in predmetov, da smo ujeli ravnotežje med izzivom in željo po napredovanju. Menim, da nam je uspelo, zlasti če igraš na najvišji težavnosti, elite.





Se strinjam, to je tisti pravi nivo, kjer Alien Breed Impact zaživi. Mislim si, da ste za našteto porabili več časa kot recimo za grafiko, za katero ste itak licencirali pogon Unreal?

Paul D.: Ne motiš se. Resnično smo se potrudili z boji, in sicer tako, da smo jih pazljivo razporedili po lokacijah. Tja smo v enakomernih razmikih zarisali ozka grla in slepe ulice, s čimer smo ustvarili špice in padce napetosti. Želeli smo si lepega poteka intenzivnih bojev, ki jim sledijo obdobja tihega nemira. V ta obdobja smo postavili orožja in strelivo, da bi se igralec pripravil na naslednji obračun. Municijo smo odmerjali skopo, da bi se igra ne spremenila v neobvezno nažiganje in da bi obdržali trenje.

Prav tako smo hoteli stalno povečevati intenzivnost strelskih srečanj. V vsak naslednji naval alienov smo dali več pošasti, njihove vrste pa smo pomešali, da bi moral igralec uporabiti različne taktike. 'Bursterji' so denimo prvi sovražnik, na katerega naletiš, in niso ravno nevarni. Kasneje pa postane pomembno, kje in v kakšnih količinah se bursterji pojavijo, saj napadejo v družbi večjih beštij. Če se igralec osredotoči na sledenje, se mu bursterji približajo in ga poškodujejo. Tempo smo se namenili razgibati še s posebnimi sekvencami, postavljenimi med bojevanje in raziskovanje. Te od igralca zahtevajo, da teče po hodniku, medtem ko ga nekaj preganja, ali si izdolbe pot skozi krvavo zmedo, medtem ko vesoljsko plovilo okrog njega razpada.

Skratka, implementacija tempa je zahtevala dosti premisleka, preizkušanja in finomehaničnega uglaševanja. Mislim, da je kakovost končnega izdelka poplačala trud.

To spoštujem, toda v svojem opisu ugotavljam, da nekateri vidiki igre niso tako dobro narejeni kot drugi. Zanima me, če bo neogibno nadaljevanje uvedlo raznolikejšo okolico, naredilo streljanje še bolj taktično, imelo raznolikejše sovražnike in prineslo 'pravo' zgodbo. Ali pa bi to preseglo finančne in časovne okvire za moštvo vašega kalibra?

John D.: Nadaljevanja so skoraj vedno boljše igre od prvencev, saj tedaj nadmudriš tehnologijo in ugotoviš, kaj si lahko med razvojem privoščiš ter česa ne. Tako lahko narediš bolje uravnoteženo in taktično še bolj globoko izkušnjo. Tako je bilo s starimi Alien Breedi in tako bo tudi sedaj. Vsaka epizoda bo imela svoje nasprotnike, orožja, okolico, šefe in situacije. Zato mislim, da boste vsi prijetno presenečeni nad tistim, kar nameravamo vdelati v prihajajoče epizode. Čeprav mi ni dovoljeno, da bi razlagal podrobnosti, naj prišepnem, da so orožja v nadaljevanju konkretno močnejša in da je boj s kolovodjo na koncu tretje epizode vse bolj napet!

Brez dvoma smo prisluhnili temu, kaj so imeli ljudje povedati glede igre. Ena od prednosti epizodnega izdajanja je to, da lahko dejansko poskrbiš za spremembe v zvezi s tem. V naslednjih delih sage smo že izvedli pomembne spremembe in dodatke glede na to, kako je bil sprejet prvi del. Primer je že vdelava trgovine in nadgradenj v Impact za PC in PS3 glede na Episode 1 za xbox 360, kar si je želela publika, s katero smo v stalni navezi. S tem pa seznam še zdaleč ni končan. Boste videli!

Za konec še mala nagradna igra: od Team17 smo radostno napaberkovali pet Steamovih šifer za polno verzijo Alien Breed Impacta. Zanje se lahko potegneš tako, da na sneti@joker.si pošlješ elektronsko pošto z naslovom teme EJLIENI, v njem pa navedeš čim bolj zanimivo sopomenko za krvoločni vesoljski stvor. Med prispelimi odgovori bomo nagradili najboljše in/ali izžrebane, odvisno od kakovosti izrazja.



V dobi megablastičnih streljank tipa Modern Warfare 2, ki so povezane z ameriško orožarsko in filmsko industrijo, je Alien Breed: Impact videti kot mali drekec, ki nima šans. A verjamem, da sla po raziskovanju vesolja in strah iz filmov Osmi potnik nista umrla v vseh. Ter da nas je zadosti, da podpremo razvijalce.

LEGENDI

Črvov je bilo od leta 1995 sem, kot bi jih naklel, tudi precej zanikrnih 3D-inačic. Alien Breed takisto ni dobil le enega nadaljevanja. A če bi izbral dve, bi bili to Worms World Party in AB: Tower Assault.

Worms World Party

2001 – PC, PS1, dreamcast, GBA, n-gage

Pogled od strani in igralni koncept v Worms spominja na Scorched Earth, le da se namesto brezizraznih mašin izmenično masakrirajo simpatični risankasti črvički, ki igranju dajejo poseben čar. Njihovi teleščki in obrazi so animirani tako nadmočno simpatično, da si ne moreš kaj, da z njimi ne bi spletel vezi. Tudi igranje je privlačno zaradi globine. Vsak igralec ali umetnopametni nasprotnik nadzoruje svoje moštvo po mili volji poimenovanih mehkužnežev. Z enim od njih se v omejenem času puzaje in skakaje premakne, nakar za pohabljenje konkurence uporabi eno od humornih orožij, kot je eksplozivna ovca. Prav tako lahko ponuca uzi, šotganko in granate. Z nindža vrvjo se zna mojster hitro prenihati čez ves nivo, narediti pa je moč še tunel pod zemljo in se zaščititi z železno ploščadjo. Če hočeš preživeti, moraš obvladati premikanje in streljanje (granate letijo v parabolah, treba je upoštevati veter ...), taktično premišljati in imeti srečo ob padajočih paketih z naključnimi dobrotami. Zakaj med vsemi Črvi izpostavljam Worms World Party? Zato, ker je to zadnji 2D-del pred dosti slabšimi 3D-verzijami, imenu ustrezno ima nalinijstvo in urejevalnik nivojev. Je pa WWP v bistvu le razširjen Worms Armageddon, ki ga fani po netu še igrajo.



Alien Breed: Tower Assault

1994 – amiga, CD32, PC

Recept za od zgoraj gledano strelsko akcijado Alien Breed ni zahteval genialnosti. Vzeli so že kar stari Gauntlet, kjer si po labirintih vodil možička in nažigal po capinih, ter ga spojili s srhljivim vzdušjem iz filmov o vsemirski beštiji alienu. Občudovanja vredno pa je bilo, kako se je kombinacija izkazala. Daleč od tega, da si le šibal okoli in poblaznelo rešetal, kot bi se bržda zgodilo danes. Odstranjevanje številčnih in krvoločnih pošastkov je zahtevalo vse več pazljivega vodenja lika po prostoru in izkoriščanja okoljskih ovir, da te beštije, ki so navalile direktno nate, niso začopatile z vseh strani. Hkrati si moral iskati ključe, s katerimi si odpiral vrata, nabirati strelivo in si v žepe basati denar, s katerim si pri Intexovih terminalih ob značilnem ženskem glasu, ki ga čuješ tudi v Impactu, nadgradil orožja. Tempo je bil hitrejši kot v Impactu in lepo je videti, kako le-ta dopolni stari način z novimi oblikovalskimi dognanji. A kljub ancientnosti se Alien Breed danes igra simpatično, sploh če se ga lotiš v dveh, kar podpirajo vsi deli.



Najboljši je Tower Assault iz leta 1994, ki pa je v disketni verziji za DOS (poženeš jo v DOSBoxu) okrnjen. Najti je treba inačico na CDju ali emulirati ono za prijateljico, najbolje za amigo CD32. Vse te tri verzije si lastijo nelinearno zasnovo, oni na plošČku pa še FMV-sekvence. No, če bi rad le hiter alienbreedovski fiks brez zafrkancije z emulatorji, poženi solidno predelavo Obliteraton z natlačenke 204 ali spletne strani *http://homepage.ntlworld.com/xavnet/alienbreed*.

Preprosto rokovanje z M:Rokovnikom

Mobilni telefon je postal naš svet v malem. V njem imamo shranjene dragocene podatke, za katere si nikakor ne moremo privoščiti, da bi jih izgubili. Brez seznama vseh naših kontaktov bi se težko znašli, saj le redke telefonske številke še znamo na pamet. Prav tako si ne želimo izgubiti pomembnih SMS sporočil ali koledarja najpomembnejših dogodkov.

Največji slovenski mobilni operater Mobitel svojim uporabnikom ponuja storitev, s katero lahko pozabite na tovrstne skrbi. **M:Rokovnik** je varnostna kopija mobilnika, ki omogoča shranjevanje stikov iz imenika vašega mobilnika, koledarja, opravil, beležk, bližnjic in SMS-sporočil. Podatki so varno shranjeni na strežniku na svetovnem spletu in jih lahko prek računalnika z nekaj kliki kadarkoli dopolnite ali spremenite. V primeru izgube, uničenja ali kraje telefona boste hitro in enostavno ponovno pridobili dragocene podatke. Prav tako se vam ne bo potrebno več ubadati z vprašanjem, kako podatke prenesti s starega na nov telefon.

Uporaba M:Rokovnika v Mobitelovem omrežju je brezplačna, vklop storitve pa je mogoč na **mobilnem Planetu** ali na spletni strani **moj.mobitel.si**. Na **mobilnem Planetu** v sklopu Moj Mobitel izberete **M:Rokovnik** in potrdite



Nastavitve telefona. Za hitro povezavo pošljite SMS z vsebino MROKOVNIK na 1919. Na spletni strani moj.mobitel.si pa potrdite Nastavitve telefona in izberete mobilni telefon, ki ga uporabljate. Če vašega mobitela ni na seznamu za avtomatske nastavitve, jih lahko vnesete ročno, če vaš mobitel omogoča sinhronizacijo (standard SyncML).

Z nekaj preprostimi koraki imate Mobitelovi uporabniki najpomembnejše podatke vedno varno spravljene na strežniku. Vsem, ki vas zanimajo podrobnejša navodila za uporabo, svetujemo prijavo v **moj.mobitel.si**, klik na **M:Rokovnik** in nato na Nasveti.







Mobitel , d. d., Vilharjeva 23, 1537 Ljubljana

Oglasno sporočilo



Svetovno košarkarsko prvenstvo nas še rajca in hajca, zato je primerno, da rečemo besedo ali dve o spremembah, ki nas čakajo v tej priljubljeni igri. Po športnih aktivnostih smo ponavadi preznojeni in umazani, zato je nujno, da poskrbimo za osebno higieno. In katera higienska potrebščina je najnujnejša? Milo, seveda. Ker pa v poletnih dneh radi skačemo okrog na prostem in smo se v preteklosti bali ozonske luknje, danes pa visokih koncentracij ozona, je na mestu, da rečemo kako besedo o tej čisto posebni molekuli kisika.

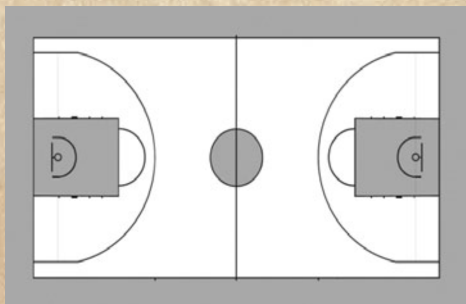
Quattro se preznoji pod obroči in se nadiha ozona, nakar gre smrdljiv pod tuš, kjer mu milo pade na tla. Čeprav je sam, raje počepne, kot da bi se pripognil.

Kakšne spremembe bodo doživela pravila košark?

Tokratno svetovno prvenstvo je bilo zadnje, na katerem se je igralo po starih pravilih. S 1. oktobrom namreč stopi v veljavo nov pravilnik zveze FIBA (Federation Internationale de Basketball – a ni zanimivo, kako ima toliko mednarodnih športnih zvez francoska imena?), ki v košarko prinašajo znatne spremembe. Predvsem take, ki bodo svetovno in predvsem evropsko košarko še bolj približale pravilom najmočnejše basketaške lige na svetu, NBA. Na velikih tekmovanjih, kot so olimpijske igre in svetovna prvenstva, jih bodo upoštevali od začetka oktobra, na srednjih, se pravi vseh drugih uradnih tekmovanjih Fibe ter na pomembnih tekmah nacionalnih zvez, pa po olimpijskih igrah v Londonu leta 2012.

Če ste si ogledali premierno tekmo v stožiški dvorani, ste lahko novosti videli na lastne oči. Označevale so jih bele črte na igrišču, kajti rumene so na hitro dorisali, da so lahko igrali po starih pravilih. Črta, ki označuje met za tri točke, se je pomaknila za pol metra nazaj, tako da razdalja zdaj znaša 6,75 metra (v NBA jo imajo pri 7,23 m). Raketa, kot rečemo prostoru pod košem, ne bo več trapezoidna, ampak pravokotna, tako kot v ZDA. V njej je po novem zarisan polkrog na razdalji 1,25 m od koša, v katerem prekrška v napadu načeloma ni. Groba igra bo vseeno kaznovana, tako da hokejskih pretepov bržda ne bomo uzrli. S tem želijo spodbuditi bolj akcijsko in gledalcu zanimivejšo igro z več koši. Na podobno finto ciljajo s popravki časa za napad. Doslej je ekipa, nad katero je bil storjen prekršek, znova dobila 24 sekund za napad. Zdaj bo tako ostalo le, če je bil prekršek storjen na obrambni polovici, v napadalni pa bo zdaj na voljo le še štirinajst sekund ali toliko, kolikor je ostalo časa, če je do favla prišlo prej kot v desetih sekundah.

Skratka, obrambno naravnana košarka bo imela zdaj več težav, kar bo pomenilo spremembe zlasti za evropske klube. Toda publika hoče napade ter zadevanja in ker se mora igra visokih fantov ubadati z močno konkurenco nogometa in drugih športov, so spremembe logične.



Takole bo videti novo igrišče po Fibinih pravilih. Je skorajda enako tistemu iz NBA, le črta za trojko je še vedno bliže košu kot onstran Atlantika.

Je ozon nujen za življenje ali strupen?

Oboje. V vročih poletnih dneh pogostokrat slišimo opozorila, da je v ozračju visoka koncentracija ozona. Po drugi strani pa smo še pred nekaj leti zaskrbljeno spremljali novice o ozonski luknji nad Antarktiko, za katero so trdili, da bo kmalu zajela ves svet in potem bomo umrli v grozljivih mukah, ko nas bo Sončevo sevanje speklo kot mikrovalovna pečica.Česa se moramo torej bolj bati in kaj so povzročitelji?

Ozon se od običajnega kisika loči po tem, da so v eni njegovi molekuli trije atomi namesto dveh. Ponavadi nastane tako, da z energijo nabiti fotoni razbijejo molekulo kisika na dva atoma, tadva pa se z običajnima molekulama združita v O_3. Največje koncentracije ozona najdemo v spodnji stratosferi, nekako 15 do 20 kilometrov nad tlemi. Tu je ozračje dovolj gosto, da sončni žarki pobesnelo trkajo v kisikove molekule ter znova in znova poustvarjajo proces. S tem poskrbijo, da je v stratosferi kar devet desetin vse zemeljske zaloge O_3. Marsikdo zmotno misli, da gre pri tem za nekakšno ozonsko ovojnico, ki se je pač pred četrt stoletja na Antarktiki raztrgala. Nak, izraz 'ozonska luknja' opisuje le območje z do polovico nižjo koncentracijo tega elementa v ozračju. In za kaj je ozon potreben? Trkanje s fotoni učinkovito filtrira škodljive ultravijolične žarke in jih zmanjša na raven, primerno za življenje, kot ga poznamo.

Drugače je pri tleh, kjer nam ta plin kar znatno škodi. Za razliko od stratosfere, kjer smo plast O_3 z uporabo sprejev učinkovito stanjšali, ob tleh ozon uspešno delamo z izpusti toplogrednih plinov, nepopolnim zgorevanjem ogljikovodikov ter, brez heca, s fotokopirnimi stroji in laserskimi tiskalniki. Glede slednjih celo veljajo navodila za varno delo, ki zahtevajo, da morajo biti tovrstne mašine v dobro zračenih prostorih, sicer lahko resno ogrozijo zdravje zaposlenih. To sega od dokaj nedolžnega draženja dihal prek vnetnih sprememb na pljučnih mešičkih tja do pokanja in propadanja pljučnega tkiva. Obstaja celo povezava med dolgotrajno izpostavljenostjo ozonu in srčnim infarktom. Tisti značilni vonj iz fotokopirnic torej ni le pregret papir in nam res lahko škodi.

Ljudje pa ne bi bili ljudje, če ne bi ugotovili, da je ta koristno-škodljiva snov uporabna v industrijske namene. Predvsem kot izjemno močno razkužilo in za rabo tam, kjer za dezinfekcijo ne smejo ostajati sledovi, recimo v zdravstvu in prehrani. Ozon se izkaže tudi kot belilo, kar ni čudno, saj to funkcijo nadvse zadovoljivo opravlja že običajen kisik. Skratka, še ena substanca, ki življenje hkrati daje in jemlje, brez nje pa sploh ne moremo.

Kako izdelamo milo?

Osebna higiena je norma za sodobnega človeka. Milo, šampon, vodice po britju, zobne paste, depilacijske kreme, pa take proti gubam in milijon ostalih pomad, ki obljubljajo večno mladost – vse to zna krepko udariti po žepu. Ob tem pa nihče ne pomisli, da mastno plačujemo za nekaj, kar je moč napraviti čisto preprosto. No, rezultat sicer ni tako lep kot zavojček iz trgovine, je pa enako učinkovit in dostikrat celo prijaznejši do kože.

Milo ni nič drugega kot kalijeva sol katerekoli maščobne kisline po reakciji, ki se ji reče saponifikacija. Vsak, ki ima malo kemijske žilice, ve, da za milo ne potrebuješ ničesar drugega kot kalijev lug (KOH) in maščobo. Slednja je lahko kaka fina reč, recimo olivno olje, kaj kmečkega, kot je goveji loj (tega uporabljajo za večino mil, slišite, borci za živalske pravice?), in vse, kar je vmes. Uporabljamo lahko topli ('kuhanje mila') ali hladni postopek. Pri obojem zmešamo maščobo z lugom, vendar ne v idealnem razmerju, ampak vedno tako, da je maščobe malo več. Včasih so to počeli, da bi milo bolj 'vlažilo' kožo (zdaj vemo, da je za to odgovoren glicerol), danes pa zato, da sapun ni preveč alkalen in ne draži naših telesc.

Torej, če hočemo skuhati milo, bomo segreli maščobo na približno 90 stopinj Celzija, nakar bomo dodajali lug in neprestano mešali, da pospešimo saponifikacijo. Ko zmes ni več bistra, marveč prične dobivati želatinasto strukturo, je proces bolj ali manj končan. Milarji so nekoč to čobodro poskušali z jezikom, a tovrstno početje odsvetujem. Zdaj je treba dodati le še dišavo, vse skupaj naliti v modelčke in počakati, da se ohladi. Večji strokovnjaki znajo potem odstranjevati glicerol (ampak zakaj, če pa roke naredi tako mehke!) in proizvajati mila različnih trdot, dodajati srebro za dodaten antibakterijski učinek ali pesek za čiščenje trdovratne umazanije in trde kože ... Ampak če bi radi postali novi Tyler Durden, bo ta recept zadoščal.

Radio že več let poslušam kako uro, dve na dan, različne slovenske postaje in ob različnih urah. Mislim, da je to dovolj za skrpanje precej široke slike o tem, kakšno glasbo radijci pri nas pošiljajo v eter. Zato me napovedano zakonsko zmanjšanje deleža slovenske glasbe na radijskih valovih s 40 na 15 odstotkov (po drugi verziji na 8 %) prav nič ne preseneča. Domače muzike je namreč že zdaj malo. Na Sloveniji 1 ter Valu 202 še kar gre in postaje, kot so Dur, Ognjišče ter Aktual, ohranjajo zven podalpske grude, dasi pomešan z glasovi od drugod. Komercialke tipa Radio 1, Ekspres in City pa šopajo ameriške hite na polno in se požvižgajo na vsakršen višji interes. Ob treh zjutraj imajo maraton Elze Budau in Rafka Irgoliča, da zadostijo zahtevanemu odstotku. Ob urah, ko je levji delež naroda pokonci, pa je slovenska glasba le občasna popestritev. Važen je pač denar od oglaševalcev, ki je neposredno povezan s poslušanostjo. Umevno. Toda iz neke peklenske luknje se je v glave odgovornih priplazilo mnenje, da slovenska glasba pomeni nižjo poslušanost.

Res je, poslušanost golemu zaslužku namenjenih postaj je v porastu. Ja, tistih, ki med neskončno prežvečeno muziko vtikajo bedasto spakovanje samovšečnih voditeljev ... ki bloke komadov na shufflu redno prekinjajo z modrimi besedami, da gre za dvajset minut glasbe brez prekinitev ... ki svetujejo, da naj pri radarju na cesti vozimo previdno (ker drugod namreč ni treba voziti previdno, važno je samo, da te policist ne zasači!) ... in ki stalno uporabljajo besedo 'užitek' v vseh mogočih permutacijah. Uživajte v naslednji pesmi, uživajte, kjerkoli ste, uživajte kar tako! Toliko, da mi ne svetujejo, naj uživam na zobozdravniškem stolu in med iztrebljanjem posebno trde stolice, čeprav imam hemeroide, ki plapolajo v vetru kot slovenska zastava na dan državnosti.

A tega ni moč kar tako povezati z mankom ali nemankom slovenske glasbe. Razumem, da je radio vse bolj namenjen sprostitvi. Komercialke pač kapitalistično izkoriščajo situacijo, kjer ima vsak od nas vse manj časa in volje za karkoli izven simuliranja garaškega avtomata. V tej situaciji najbolj zažge lajnanje enih in istih hitov. Štima. Ne kapiram pa dvojega. Prvič, kako si na podlagi nekih svojih raziskav upajo reči, da je slovenska glasba všeč le petim odstotkom poslušalcev, kot smo čuli sredi avgusta. Če so intervjuvali naključen blok v ljubljanskih Fužinah ali leglo jare gospode, ki si še evrokrem kupuje v Veneciji, morda res. Ampak je morala biti preklemano omejena ta raziskava. Še manj pa mi je jasno, kako tipi iz tega izpeljejo, da ni dovolj 'kvalitetne slovenske glasbe'. Všečnost in kakovost pač nista isto. Eno so nemogoče popevkice z ritjo migajočih najstniških izvajalk in kvazi nevarnih reperjev z MTVja. Drugo pa kvalitetna glasba. Ej, če vsa država gleda Esmeraldo, to ni najboljša TV-serija, okej? In če vsi nabijajo NFS: Undercover, ta naslov zaradi tega ni najboljša dirkačina, pač pa je našla najširši skupni imenovalec. Sicer pa, od kdaj je kakovostna muzika vodilo komercialk? Glede na to, kaj nam potiskajo v uhlje, bi lahko vmes mirno vpletli Wernerja, Simono, Saško in Damjana.

Toda če je mnenje o dobrem in slabem relativno, je absolutna resnica, da imamo kup svojih izvajalcev, ki jih bodisi sploh ne slišimo, bodisi nam stalno sučejo ene in iste njihove komade. Veste, Adi Smolar ima v repertoarju še kaj drugega kot Daleč je za naju pomlad, kakor čudovito ganljiva je že, in rock se ni rodil s Siddharto. Zato komercialne radijske postaje naprošam, naj vzamejo glave iz riti, ker tako bolj slabo slišijo, arhive MP3jev razširijo izven meja tistega, kar so našli na Piratebayu, in nehajo delati po liniji najmanjšega odpora. O podobnem sem pisal kolumno pred nekaj meseci, ko sem se pridušal, da je svet iger dosti večji od World of Warcrafta in Modern Warfara 2. Ista finta. Če se bo namesto Jackota iz zvočnikov oglasilo nekaj s sveže plate Slona in Sadeža in bo namesto Snoopa zarepal Trkaj, se publika gotovo ne bo infarktno zložila po tleh in zamenjala postaje. To se daleč pogosteje dogaja med oglasi, ki so preveč idiotski, da bi jih bilo moč poslušati brez ožganin sluhovoda in trajne okvare nevronov.

Sneti

LESTVINA d.d.

Uradna lestvica revije JOKER
ALPRESS d.o.o., Dunajska 5,
1000 Ljubljana, WWW.JOKER.SI

NAJBOLJ IGRANE ZADNJEGA ČASA

IGRA:	OCENA:
01. MODERN WARFARE 2	81
02. STARCRAFT II	89
03. WORLD OF WARCRAFT	666
04. GRAND THEFT AUTO 4	92
05. DRAGON AGE: ORIGINS	92
06. GOD OF WAR 3	88
07. NEED FOR SPEED: SHIFT	84
08. 2010 FIFA WORLD CUP	78
09. ASSASSIN'S CREED 2	88
10. HALF-LIFE 2	94

STRANKE NAJBOLJ ČAKAJO NA
- DIABLO 3, GRAN TURISMO 5, GOTHIC 4, NFS HOT PURSUIT

NAGRAJENCA ŽREBANJA
- Filip Štirn iz Logatca (Prince of Persia za PS3)
- Bojan Jančigaj (Dragon Age 2 za PS3)

Zakaj je puncam move bolj privlačen od kinecta?

Kinect le gleda, move pa je trd in trese.

NAJBOLJ PRODAJANE IGRE PRETEKLEGA MESECA:

01. STARCRAFT II (PC)
02. RED DEAD REDEMPTION (PS3)
03. MODERN WARFARE 2 (PC)
04. BF: BAD COMPANY 2 (PC)
05. MAFIA 2 (PS3)
06. THE SIMS 3 (PC)
07. WORLD OF WARCRAFT (PC)
08. MAFIA 2 (PC)
09. GTA EPISODES (PS3)
10. MODERN WARFARE 2 (PS3)

Sponzor naj prodajanih:

BIG BANG



Škoda, da razvijalci ravninskih iger nimajo domišljije oziroma jajc, da bi naredili takle nivo. Si predstavljate, da bi po teh krivinah norel Sonic, moped v Trials HD ali žakeljček iz LittleBigPlanet?



ČETVERKA PRISOPIHA

Čeprav dosti iger izide tako za tahudi konzoli kot za računalnik, imajo verzije za slednjega navado, da zamudijo. Sneti vnovič zbere štiri PC-naslove, ki smo jih že opisali za PS3 ali xbox 360, in jih pobeza, da na mehkih trebuhih razkrijejo morebitne razlike.

Večina razvijalcev iger levji delež denarja ustvari na konzolah. Po drugi strani pa jih ne stane dosti, če izdajo inačico za najbolj razširjeno igralno platformo, saj tu ni licenčne dnine in so razpečevalni kanali dosti bolj raznoliki, od fizičnih trgovin do mnogih spletnih štacun. Piratstvo gor ali dol, če se založnikom špilov ne bi splačalo izdajati tudi ali predvsem za pece, tega ne bi počeli. Zato je govoričenje o skorajšnjem koncu PC-igranja neumnost, kot pričajo tudi naslednji štirje naslovi. Ne bi pa se branili vzporednih izidov, manj rezanja elementov in grafičnih izboljšav, ki bi presegle zgolj višje ločljivosti. Idealiziram? Ej, treba je segati po zvezdah, kajti kdor je z malim zadovoljen, dobi silažo reciklažo!

BLAZBLUE CALAMITY TRIGGER

Arc System Works. Prej: PS3 in X360 – Joker 201, 87. Zdej: PC, škatla (35 EUR).

Računalniška publika živčno pričakuje Capcomovo usmiljenje v obliki predelave Super Street Fighterja 4. Toda po zaslugi pridnih Arc System Works se lahko ozre po drugi novi dvodimenzionalni pretepačini. To je BlazBlue: Calamity Trigger, ki navdušuje z globino in izredno podobo, čeprav je še bolj zakomplicirana kot Street Fighter. Prav tako je do srži prežeta z odbito japonskostjo. Veliko Slovencev se v njej ne bo našlo, toda kdor se bo, se zna imeti neznansko fajn.

Za razliko od dveh tu opisanih predelav, ki jima v pecejevi inačici manjkajo sestavni deli, je Calamity Trigger zgleden kot Bernarda Žarn. Ima vse, kar si lastita inačici za xbox in playstation, se pravi enoigralstvo z zapleteno pripovedjo in spodobno umetno pametjo, trenažni modus z veliko nastavitvami ter lokalno in spletno večigralstvo. Slednje teče skozi Games for Windows Live in na solidni internetni pipici deluje enako hitro ter brez zatikanj kot na konzoli, omogoča pa rangirane fajte, nerangirane spopade v sobah, kjer se zbere več ljudi, ter oglede borb. Ljudi na netu je veliko, saj PC-inačica podpira borbe tako z lastniki računalniškega kot xboxovega BlazBlueja. To jo naredi za eno redkih iger z medplatformskim (cross-platform) igranjem. Vse pohvale, Arc! Upam le, da se bo publika obdržala, saj na evropske xboxe in peestrojke koncem oktobra pride izpopolnjena inačica Continuum Shift.



Ker BB za uporablja samo štiri gumbe namesto šestih kot Stric Fajter, si zna kdo misliti, da je enostavnejši. Toda v resnici je sistem še bolj zapleten kot v Capcomovem prvaku.

Farbovita zunanjost, izdelana v klasični 2D-tehniki, je na abaku enako izvrstna kot na drkalici in navduši s fantastično narisanimi liki v slogu serije Guilty Gear (nič čudnega, ustvarjalci so isti), bombastičnimi efekti ter ozadji, ki kipijo od animiranih podrobnosti. Učinek je še boljši, če igro poganjaš v ločljivosti 1920, in imaš pri tem dovolj dobro mašino, da ohraniš 60 sličic na sekundo, kot so razvijalci predvideli. Če si lastiš slabši hardver, je moč podrobnosti znižati, vendar zahteve niso pretirane, saj gre za čisti 2D-špil. Prednost pred konzolama so takisto skrajšani nalagalni časi glede na X360 in PS3, dasiravno si tam igro inštaliral na disk.

Vsa ta konverzijska milina pa ne preseneča, saj izvirni BlazBlue z avtomatov teče na sistemu taito type X2. To je v bistvu slabši PC z Windows XP. Iz teh logov izvira neuradna verzija igre, ki se je pred meseci pojavila v črnih kotičkih interneta.



Nekaj, kar spreminja obliko v žolco z jezikom? Animejska japonskost bo odvrnila marsikakega slovenskega pecejaša.

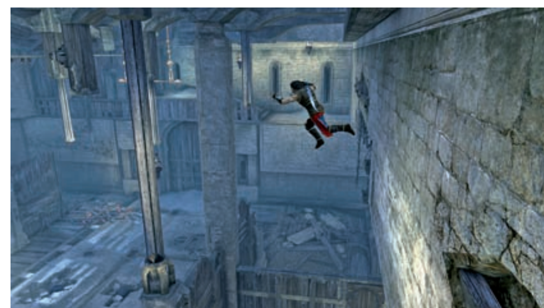
Standardno vprašanje glede pretepačin na peceju je kajpak, ali bom lahko igral s tipkovnico? Odgovor pri BlazBlueju je: da, in to ne slabo. Veliko potez hoče četrt kroga od dol do naprej ali pol kroga od nazaj do naprej, kar na tipkah ni posebej problematično. So tudi vnosi krogov, a niso pogosti. Poleg tega lahko specialke za instantno izvajanje skopiraš na ločene tipke ali desno gobico na joypadu. No, za izkušnjo nalik japonskim igralnicam, kjer bi tak špil edinole srečal, in študij izredno globokega tepežkarskega sistema z nebrojem potez ter možnosti priporočam arkadno digitalno palico z vsaj štirimi gumbi, o kakršnih smo pisali v vedežu Klik za udrih v Jokerju 192 (id na stranki: 5950). Šele tedaj boš zanesljivo in vzdušno izvajal obe vrsti bloka, nabiral energijo za nadspecialke, prekliceval napade za modificiranje kombinacij, čarovniško žongliral sovrage in razkrival tajne dvanajstih krepko različnih si likov.

Pri tem boš sicer s čudnim občutkom ničjasnosti v želodcu strmel v sprevrženo mačkobabo, robotskega samuraja in žuželčje bitje iz želatine ter se praskal po buči ob animejsko nepovezani fabuli. Tudi uravnoteženost pretepačev malo šepa, kar naj bi popravil Continuum Shift. A če boš vztrajen in boš imel količkaj kakovostne soigralce, boš v BlazBlueju našel ritobrc za vikat. **87**

PRINCE OF PERSIA THE FORGOTTEN SANDS

Ubisoft. Prej: PS3 in X360 – Joker 202, 72. Zdej: PC, Steam (50 EUR) ali škatla (manj EUR).

Dosti besed o Pesku ne bom trosil, saj je igra na računalniku, kamor je prišla z manjšo zamudo, vsebinsko enaka kot na PS3. Ostala je striktno enoigralska ploščadno-bojevalna avantura, ki nadaljuje Prinčeve



Tek po zidu, odriv na zdrajsanem mestu, obrat na stebru, odskok na naslednji podpornik, hop na ploščad. Lepo.

prigode iz Sands of Time in se umešča pred Warrior Within. Pripoved je nekam bleda in boj z zvečine švohotnimi peščenimi sovražniki enostaven. Zato je največji poudarek na skakanju, ki ga znova prežema občutek, da je naš velikaš premočan za svojo okolico. Sploh če sodiš med bolj izvežbane in ob rabi posebnih moči, kot je previjanje časa nazaj, ki jih igra ne omejuje pretirano. Glavna odlika igre je zato hitro, povezano, ritemsko premagovanje ovir s čudovito animiranim junakom, ki mestoma zelo navduši. Sploh v delih, kjer je treba strjevati vodne curke, s čimer ustvariš navpične pregrade, po katerih je moč steči. Je pa res, da je vse skupaj manj dovršeno in ambiciozno kot v Prince of Persia iz 2008. Vmes je nametanih še par v redu miselnih orehov, ki temeljijo na premikanju ročic in jutri ne bodo postali test za vstop v Menso.



● Ne zahtevam Ninja Gaidena, ampak tepež v Forgotten Sands je precej zehalen in manj zanimiv kot v PoP iz 2008.



● Minusi ostajajo enaki kot na PS3 in xboxu 360: linearna in ne prav razgibana palača, švoh zgodba, plitko mlatenje, ponavljanje elementov iz Sands of Time, malo dodatne vsebine po koncu. Igra je solidna, a nič več kot to.

Na peceju je grafika enaka kot na konzoli, če izvzamem višje ločljivosti, medtem ko je nadzor s tipkovnico in miško (uporabiti je kajpak moč tudi joypad) odličen in povsem neproblematičen. Tipke WSAD Princa premikajo, pri čemer le redko pogrešaš analogno natančnost, preslednica sproži skok, levi miškin gumb pomeni zamah z mečem in desni tek po zidu navzgor. Sistem dela ko šus in povrhu si je moč tipke nastaviti. Nasploh je vsa predelava razhroščena in na nivoju. Škoda, da igra uporablja zoprno Ubijevo zaščito, kjer je treba biti nenehno na spletu, da lahko igraš, in da je osnova le spodobna. 'Le'? Hjah, od Princev vedno pričakujemo nadmočnost. **72**

BURN ZOMBIE BURN

P2 Games. Prej: PS3 – Joker 190, brez ocene. Zdej: PC, Steam (7 EUR).

Smisel in večina vsebine playstationove ceneņke iz PS Stora Burn Zombie Burn na peceju ostajata enaka. Iz ptičje perspektive na kvadratno ograjenih stopnjah je treba robotronsko razsuvati horde zombakljev, ki z vseh strani hitro gomazijo proti tebi. Grafika je risankasta in štimunga humorna, saj srečaš baletne gnilkote in nabereš zapretiravana orožja, kot so motorka, eksploziv ter sesalnik, ki sitnobe melje v puding. Če zombije kuriš, iz njihovih vampov padajo boljše dobrote, a s tem nižaš množilnik rezultata. Ker lahko točke na globalnih lestvicah primerjaš s prijatelji in nekimi neznanci, je visok izid osrednja draž.

A ni ti treba preživeti dosti časa ob tej inačici, da ugotoviš njeno nekakovost. Igra že na PS3 ni bila pohvale vredna, saj je manjkalo raznolikih obnašalnih vzorcev zombijev in situacij. Bila je plitka in se je začela kmalu ponavljati, za kar so bili krivi tudi nerazgibani nivoji in manko dobrih šefov. Zaznavanje stika z zombaklji je bilo nenatančno, orožja so delala probleme, najbolj pa je težila naporna kontrolna shema, ki ni uporabljala obeh analognih gobic na joypadu, marveč je vpeljala obračanje z levo paličico in streljanje z gumbom. Po pol ure so te roke bolele kot delavca v kamnolomu.

Glede vsega tega je na računalniku enako. Če uporabiš igralni plošček, trpiš, če zaprežeš tipkovnico in miško, pa je težko biti natančen, saj ni merilnega križca in se zna lik obračati sunkovito. Podoba ni nič izboljšana in ne le, da na peceju ni spletnega večigralstva, nesramno so izrezali lokalno sodelovanje, ki je BZB na konzoli podaljšalo življenjsko dobo. Tako ostanejo parurna kampanja in solidni dodatni izzivi.

Burn Zombie Burna se ne gre ogibati kot sifilitičnega zombija, ki te hoče natepsti s prežrtim onetom, saj zna biti po svoje še kar zabaven. Gotovo pa ni nobena perla. Pusti zombaklje vnemar in raje igraj Alien Shooter ali kako žanrsko klasiko, kot so Robotron 2084, Smash TV ter Mutant Storm. **50**



● Grafični slog je simpatično risankast, toda igranje bi morali še v marsičem pošraufati. Žal gre za docela lopatno predelavo, v kateri niso izboljšali prav ničesar. Namesto tega so raje odstranjevali povsem v redu elemente. Mrš.



● Playstation 3 bo letos dobil slično zomboklavščino Dead Nation finskih razvijalcev Housemarque (Super Stardust). Ziher bo boljša, saj so Skandinavci dokazali svoje mojstrstvo.

PUZZLE QUEST DVE

Namco. Prej: xbox 360 – Joker 205, 70. Zdej: PC, Steam (16 EUR).

Enoigralski modus je v nadaljevanju uničevalnice življenj Puzzle Quest klon julijske verzije za xbox 360, ki jo tržijo na Xbox Live Arcade. V petnajsturni kampanji frpjsko postaneš templjar, ašašin, coprnik ali barbar, nakar se lotiš raziskovanja templja s kupom pošastkov. Teh se znebiš tako, da jih premagaš v poteznem postavljanju najmanj treh enakih simbolov v vrsto na veliki mreži, tako kot v PQ1. Vsi simboli so že na mreži, treba je 'le' zamenjavati sosednje. Igranje z miško je prijetno, bolj kot z joypadom. Z zmagami nabiraš izkušnje in sredstva, s katerimi tvoj lik napreduje, si oprtava boljša orožja in nabira uroke. Enica se je odvijala v širni deželi in je imela bolj domišljijske monstrume ter več stranskega početja. A nadaljevanje ipak ne skopari z vsebino. Premagovanju pošastkov, kot so orki in nekromanti, in številnih šefov se pridružijo miniigre, odstranjevanje pasti in brskanje po sobanah, pa tudi poklici se do neke mere razlikujejo. Za samotarja so tu še ločene minice, neskončno bojevanje proti umetnopametnim kanaljam in turnir, kjer zase in za računalnik izbereš nabor zverin, ki se potem udarijo. Škoda, da ni podpore Steam Cloudu.



● Najprej se sprehodiš po vasici, nakar vstopiš v tempelj, kjer se odvije levji delež igre.



● Pamet je slična kot v enici, saj višja težavnost pretežno pomeni, da se računalniku bolj serje.

Večje razlike med xboxom in PCjem so v večigralstvu. Lokalnega za dva človeka na peceju ni več, medtem ko nalinijski pozna tepež dveh ljudi z naključnima herojema ali junakoma iz kampanje, a ne v rangirani in nerangirani varianti, marveč le v eni skupni. Na srečo multiplayer za povezavo ne zahteva več vpisovanja IP-številke, marveč uporablja normalen brskalnik. Zato pa mu falijo vsemrežne lestvice z rezultati in obljudenost, saj na strežnikih srečaš komaj koga.

Protipuščavništvo res ni bistvo PQ2, marveč popestritev. Toda izrezovanje elementov, kot je multi za eno tipkovnico, ki bi na deževno popoldne s kolegom v hiši ali najdražjo prišel čisto prav, je graje vredno. Zato oceno PC-inačice nižam za piko. **69**



Mafia 2



Po novem se avta ne da razbiti, marveč se po več trkih pokvari in Vito mora izstopiti, tudi sredi pregona, ter popraviti motor.

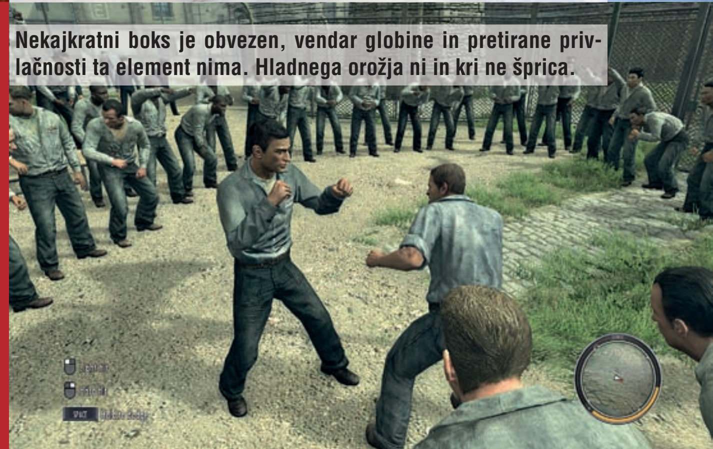
Mestne oziroma deželne svobodnice, nekdaj edinstvene igre, so z leti postale bogata podzvrst, ki sega od srednjeveške, kavbojske in drugosvetovnovojne tematike prek urbanega gangsterstva do futurističnih čefurijad, kakršna je Infamous. Skupno sorti je, da poleg živega mesta, po katerem po mili volji gazimo pešake, pretepamo mimoidoče in krademo prevozna sredstva, vsebujejo čuda postranskosti. Torej neobveznih nalog, takega in drugačnega udejstvovanja ter vseh sort skrivnosti, ki odmotavanje rdeče niti često podaljšajo za dvakrat. Prvak v tej širini je nedvomno utemeljitelj žanra, niz Grand Theft Auto. Mafia (J110, 89) pa je pred osmimi leti šla v drugo smer in namesto množice krajnih dejavnosti ponudila doslej najglobljo možno izkušnjo z dvajsetimi raznovrstnimi pravomafijskimi nalogami. Češka ekipa, tedaj Illusion Softworks, danes pa 2K Czech, si je z domiselnostjo in trudom za podrobnosti pozlatila ime. Zato ni čudno, da je bila Mafia 2 zadnja leta na vrhu seznama najbolj pričakovanih naslovov. Obeti so bili na podlagi lepih slik, kasnejšega obdobja dogajanja in obljub o nadgrajenem receptu izvirnika ter o vzpenjanju po familijarni lestvici povsem na mestu. Nekajkrat smo zato naivno zapisali, da se nam za kakovost špila zaprmej ni treba bati. No, brez slepomišenja bom pri priči zapisal: Mafia 2 je bržda največje letošnje razočaranje, in to tako, vsenivojsko.

Štorija z izjemo enega posrečenega detajla naveze s prvim delom nima. Prizorišče je to pot Empire Bay, njujorkasta metropola z elementi Los Angelesa in Detroita. Zgodba se začne še za časa druge svetovne vojne in se razpotegne do začetka petdesetih let. Protagonist je Vito Scalleta, brezhibno angleško govoreči sicilijanski priseljenec, ki pade v slabo družbo. Ko ga prvič zasačijo, se ječi ogne tako, da obleče uniformo in se udeleži izkrcanja na Siciliji. Mimogrede, italijansko-ameriški pridaniči so zares sodelovali v operaciji Husky, saj so bili jezikovna zveza z otoško mafijo, ki je črtila Mussolinija in naciste ter rade volje pomagala pri premikih in izvidništvu. To se ji je po vojni zavoljo črnoborzijanstva z ameriškimi pošiljkami hrane in materiala bogato obrestovalo. Igra se zato izvirno prične v sicilijanski vasici z vojaško nalogo zoper fašiste. Spričo vere v sposobnosti razvijalcev iz Brna sem se nato nadejal nadmočne izvedbe, ki ga bo pokadila vsem zaresnim vojnim špilom. Na žalost se misija izkaže za mlačno in kratko, vendar me ta prvi vtis še ni potrl, še zlasti, ker je uvod nakazal na kakovosto podajanje pripovedi.

Prava igra se otvori v zasneženem mestu, kamor se Vito vrne kot vojni veteran. A kmalu spozna, da se od prelaganja zabojev v pristanišču, kar mora ob sočnem Vitovem zabavljanju seveda početi igralec, ne da živeti. Zato se raje oprime možnosti hitrejšega zaslužka. Pri tem mu skozi vso igro ravbarsko drži kolega Joe. A čeprav so pripovedne sekvence goste in prijetne, se igralni del kar noče in noče razviti. Po desetih poglavjih sem imel zato še vedno jako mešane občutke, neizdelano mnenje in pobožno upanje, da se bo dogajanje vendarle popravilo. Podoba je resda pričakovano odlična, saj je mesto izredno raznovrstno in raznoliko ter ima neverjetno število podrobnosti na zunaj in od znotraj. Fin zasuk je tudi, da gre Vito vmes v zapor, nakar se vrne v poletno slikovit Empire Bay sedem let kasneje, kar je fina ideja, ki pridoda k občutku. Toda igranje samo je vseskozi neizrazito, celo duhamorno. Ogromno je – spočetka in še več kasneje – odvečnega premikanja. Ničkolikokrat sem tekel po štengah gor in dol v prijateljevo ter lastno stanovanje v tretjem nadstropju, še bolj pa moti nepretano fijakarstvo, kot zanalašč vselej na nasprotni konec mesta. Dejansko so naloge, v katerih sem samo vozil. “Joe je pijan v baru, pojdi po njega, ga odpelji domov, nato pojdi v hribe zakopat zamorca in se še sam vrni v stanovanje.” “Pojdi po neko babo in jo odpelji v službo.” “Šofiraj kamion na par lokacij in podajaj šteke cigaret s kesona.” In tako dalje. V opisu Godfatherja sem zapisal, da je preveč ukazov “Vieni qua e vai la!,” in tu je komaj kaj bolje.

Tudi v enki je bilo precej slično najedajočega furanja, ki se v vseh tosortnih igrah zaradi igralčeve objestnosti pogosto spremeni v pokole pešcev, bitke s policaji in večkratna ponavljanja. Ampak tam je bila to praviloma le začetna postavka v drugače odlično zastavljeno operacijo, katerih polovice se po osmih letih še vedno z radostjo spominjam. Dvojka pa takšnih enostavno nima. Celo dan zatem, ko sem igro zaključil, moram krepko brskati po spominu za unikatnimi vtisi. Širše bitke, v katerih sem pobil marsovsko veliko število neprijateljev, se igralno komaj kaj ločijo. Enkrat sem streljal na gradbišču, drugič v kitajski restavraciji, pa v hotelu, skladišču, pristanišču in naposled v observatoriju. Ni nobene finte, nobenega 'šefa', nikakršne naprednosti, le šicanje iz zaklona, dokler ne zmanjka rdečih označb na zemljevidku, tek do naslednjega prostora in jovo na novo. Par delčkov, recimo mitraljiranje iz okna, po malem izstopa, a so tako pičlo odmerjeni, da so komaj omembe vredni. Vito je večino časa rambo s potuho samozdravljenja in nošnje desetih orožij hkrati. Toda ne bom se spotikal ob ta 'nerealizem', saj je vprašanje, kako bi ukvarjanje s paketki prve pomoči in pomanjkanjem municije vplivalo na igralnost. Bentim nad nedomiselnostjo, ponavljajočim level dizajnom in posledično nespremenjenim vzorcem špilanja. Na to vpliva tudi večinoma neobstoječa umetna pamet, saj sovražnike vodijo skriptana navodila in praviloma se bodo zmigali šele, ko Vito prestopi nevidno

Nekajkratni boks je obvezen, vendar globine in pretirane privlačnosti ta element nima. Hladnega orožja ni in kri ne šprica.



Joe za razliko od Vita preganja neke cipe, samo v resnici sta oba pedra. Dec ziher ne bi imel plamencev v dnevni sobi.



Checkpointi so resda pravično postavljeni, a pogosto moramo še vedno čez animacijo, telefoniranje in tekanje po stopnicah.



Streljanje ni zanič, ampak le povsod enako ne glede na lokacijo. Je pa na PCju z miško mnogo laže zadevati kot na konzoli.





Se kdo spomni bežanja pred policaji po strehah hiš v enki? No, tukaj je ena misija podobna, a je ta del le bleda senca one.



"Daj mi eno rdečo šteko." "Zdaj mi daj eno tamodro." "Vrzi mi prosim eno belo." Taka je naloga p(r)odajanja cigaret.



Vito Travolta plačuje globo za prehitro vožnjo. Policist ne ve, da je v prtljažniku mrtev črnec, ki ga je Joe pomotoma počil.



Kdor je končal prvenec, ve, za kaj gre na tem prizoru. Še rdeč kupe je isti. A nezaslišano se dejanje odvije v vmesni sekvenci.



Mesto je sijajno zmodelirano, pri čemer ga dobršen kos sploh nisem uzrl oziroma le bežno. Mar stavijo na kup dodatnih vsebin?

črto, četudi jim je v sosednjem prostoru pobil vse kolege. Ti strelski obračuni so zato krepko pod ravnijo klasičnih, nesvobodnih tretjeosebnic tipa Stranglehold.
Ziher dobre naloge še pridejo, sem si čedalje manj odločno prigovarjal skozi prvo polovico. Stoposto bo kak avtomobilski strelski pregon, atentat, podstavljanje bombe, dirkanje, šunjačka misija ... Nak, nič od naštetega. Iz avtomobila sploh ne moreš rešetati, dirk, ki so vsaj kot postranska zabava tradicionalno vključene v vse sorodnice, ni, tiholazenja pa je obveznega za cele pol minute. Kot rečeno, pol ducata nalog je istokopitnega množičnega rešetanja, preostanek pa tvorijo prodaja čikov, razdeljevanje bonov po bencinskih črpalkah in mlatenje. Uživanje v igranju zato seže le do povprečnega.
Kdor igre ni izkusil, bi znal pomisliti, da gotovo pretiravam v graji. A ne in tudi zaključil še nisem z njo. Igralne globine Mafia 2 torej ne premore, še slabše pa se odreže pri širini. Večigralstva, ki ga GTA4 denimo ponosno vključuje, tu ni. Neobveznih kvestov takenako ni, torej nič taksi službe, policajstva, dostave pic ali kakršnegakoli najemništva. Vse, kar je igralnega, je dvajset premočrtnih poglavij brez enega samega presežka. Iskanje slik nagih bab, kakršna je ta v naslovu, in plakatov sta praktično edina dodatna bonbončka. Nekje vmes je celo govora o treh mafijskih družinah in bil sem prepričan, da bom lahko izbiral, kateri bom zaprisegel. Jok, brate. Igra vejenja ali odločanja ne pozna, niti ne večrešljivosti nalog. Igralčeva volja je zreducirana na to, kateri avto boš sunil. Ko se po dvanajsturni igri pojavi odjavna špica, ni mogoče niti nadaljevati svobodnjaškega špilanja. Kar, ironično, ni zamera, saj pretirane motivacije za to vsled manka obrobnih zabavnosti itak ni. Empire Bay za razliko od San Andreasa, Liberty Cityja in večine ostalih virtualnih krajev ne premore ene samcate skrivnosti, niti skakalnice za avte ne. Naokoli je edinole nekaj servisov, ki pa ne rabijo namenu. Avto delavnica in konfekcijska trgovina Vitu omogočita zamenjavo registrskih tablic ali obleke, zaradi česar ga policija ne lovi več, a to se v praksi izkaže za nepotrebno. Organom pregona je namreč moč brez večjih težav pobegniti ali jih celo postreliti. Še na najvišjem tiraličnem nivoju, ko plavi angeli poprimejo za avtomatsko orožje, se jih je lahko otresti. Malo vijuganja povzroči, da se bodo slej ko prej nekam zakantali in ustavili pregon. Podobno nepotrebni so bistroji in prodajalne orožja. Slednje preprosto zato, ker je pištol, brzostrelk in pušk ter nabojev dovolj in se prenesejo v naslednje poglavje. Bordelov pa ni.
Medtem ko ostale igre preizkušajo take in drugačne naprednosti, je Mafia 2 vpeta v ozek in plitek kalup. Spomnimo se Godfatherja, v katerem smo vodili in branili lokale ter pobijali na jako krute načine, pa Scarfaca, kjer smo med ostalim uničevali območne bande in opremljali stanovanje, Sabotuerja s privlačnim neobveznim uničevanjem švabskih gnezd, GTAjev s frpjskim napredovanjem lika in še bi lahko našteval. Tale špil nima čisto nič takega, še ekonomskega modela ne, saj je denar nepotreben. Le kaj bi z njim, ko ničesar ne nucam. Enkrat samkrat sem moral zbrati nekaj jurjev, kar sem storil z nenevarnim prevozov štirih avtomobilov na odpad. Prav tako niso osmišljene malenkosti, kot so vlamljanje (zakaj bi se mučil s kljukcem, če lahko brez kazni razbijem okno?), šicanje v gume (ni naloge, kjer bi to prišlo v veljavo), ugašanje luči in zapiranje vrat (???), uporaba telefonskih govorilnic ter podkupovanje miličnikov. Srčno žal mi je za vse artiste, ki so Empire Bay dizajnirali v nulo, kajti urbana ureditev, ulice, pročelja, dvorišča in notranjosti objektov so oblikovani precej bolje, kot bi bilo treba. Poleg videza je nesporni adut izdelka še muzika. Zaradi več kot sto dvajsetih tistodobnih popevk, umeščenih na tri radijske kanale, je vozništvo vsaj malo manj dolgočasno. Čeprav so nekateri štikli iz kasnejših let, na primer poznana Mambo Italiano in No Particular Place To Go, je spisek všečno izbran in za nameček opremljen s še več reklamami ter vmesnimi sporočili.
Zgodba in njeno prikazovanje sta pomembna elementa izdelka. Sekvence, skoraj v celoti v živo odigrane z grafičnim pogonom, so pogoste in privlačno pripovedujejo. (Ena od njih vključujejo celo felacijo.) Določeni pogovori so vpeti tudi v igralni del in pestrijo vožnjo. A kljub neprestanim preobratom so liki površinski in sama fabula ni nič posebnega. Vito skozi zavezo omerta postane mafiozo, toda nadaljnjega napredovanja ni, pa tudi ta čin ničesar ne pomeni. Od začetka do konca se namreč obnaša kot pouliční robotski izpolnjevalec šoferskih in morilskih ukazov za razne Vincije, Falcone in Eddije. Ko mu umre mama in poroči sestra, je to stvar ene govorjene vrstice, babe pa sploh nima nobene. Ne resne, ne najemnice. Po mojem je peder, zato mu ni težko preždeti nekaj let v zaporu. Najbolj bedno pa je, da se nekaj zanimivih dejanj, ki bi jih z veseljem storil igralno, po nepotrebnem odvije neinteraktivno. Takoj zamenjam pet voženj za umor Tommyja Angela. Tudi konec, ki nepričakovano prereže igro, ne zadovolji. Moje zajebano dlakocepstvo? Hja, mnogo boljši prikazi romantične, fikcijske mafije v besedi in sliki obstajajo, da bi lahko pohvalil to štorijo. Poleg tega je Heavy Rain konkretno dvignil nivo te plati, zato bi se morali Čehi res bolj potruditi.
Ni mi jasno, zakaj so igro razvijali skoraj šest let. Dobili smo nič več kot povprečno, nesvobodnjaško gangstersko izkušnjo, ki jo sicer prešpilaš, a za sabo pusti grenak okus. Dodane vrednosti nima, zastonjski DLC (dolpotegljivi cukrčki) pa prinaša samo dodatne suknje, dočim bodo za ostalo računali. 10-dolarska epizodica Jimmy's Vendetta je že na voljo.

Žalosten Lordini Febini odloži klobuk, plašč in tommyjevko, saj se je njegova najbolj zaželena igrica izkazala za bridko neizpolnitev pričakovanj.

67

videz z neverjetno veliko podrobnostmi ✔ raznovrstna in vzdušna glasba ✔ pozdravljam poudarek na zgodbi ✔ nedomiselne misije ✖ nič obrobnega početja ✖ nikakršne naprednosti ✖ bolj pouličnо gangsterstvo kot mafija ✖ neizkoriščenost elementov ✖ Vito potegne vodo s telekinezo, saj roke ne iztegne ✖

2K Czech / Take-Two — natlačenka 206

Numen: Contest of Heroes

Češka skupina Cinemax z Numenom poskuša dokaj vkalupljenemu žanru diablovščin dodati lastno začimbo. Kot nekdaj v Titan Questu je prizorišče antična Grčija, natančneje kup otočkov, ki delujejo kot posamezne stopnje. Večina jih je širokemu občestvu nepoznanih, čeprav uletimo tudi na kako znano prizorišče – Kreto, afriško Cireno in Parnas, recimo.

Igrati pričnemo kot bratec ali sestrica, ki na majhnem otočku sanjata o večni slavi. Ta fablovski pristop rabi predvsem spoznavanju z igralnim vmesnikom in preizkušanju vseh treh poklicev: bojevniškega, copriškega ter lovskega. Nakar drugo dete umre in ko ga na Parnasu pokopljete, stresete jezo na bogove. Toda nadnaravneži vas namesto s strelo počastijo s službo. V laseh so si zaradi kraje Kronosovega srpa in deveterica Olimpcev (Demetra, Hestija in Afrodita ne sodelujejo) izbere vsak svojega junaka, ki bo iskal dotični artefakt. Izbira, kateremu bogu služiti, je vaša, s čimer zakoličite svoj poklic in razvojno drevo znotraj njega. Ja, Zevs bo bojevnika naučil drugih veščin kot Hefajst, čeprav bo končni izid precej podoben, Takih drobnih pozornosti v igri ne manjka. Patron vas potem pošlje na nekajletni trening in kot odrasla oseba pričnete s pravo igro.

Štorijalna podlaga je zdrava. Izvirna je tudi ideja, da se po prizorišču z istim ciljem peha še osem junakov, ki vam niso le konkurenca, ampak včasih dobrodošla pomoč. To gre vašemu bogu v nos, saj raje vidi, da osmerico ponižate ali celo prepustite smrti. Če to storite, se s pokojnikom ni treba ubadati na turnirjih, ki vsake toliko prekinejo glavno nalogo. Tam morate premlatiti ostale heroje, da je vaš olimpijec zadovoljen in vam bo ob naslednji žgalni daritvi poklonil kako dodatno sposobnost. Kul popestritev, problem je le, da so božja darila precej bedna. Zlasti v primerjavi s kakim Sacredom 2, kjer so božanske specialke res nekaj pomenile.

Vmesnik je čeden. Za sprva majhen inventar lahko dokupite večje bisage, dnevnik namesto jasnih napotkov daje posrečene namige, ob napredku na naslednjo stopnjo se samodejno zvišajo statistike, medtem ko eno točko lahko vložite po želji. Skratka, vse je narejeno tako, da človeka kar najmanj odvrača od glavnega dogajanja. Le namesto velike karte bi bil bolj na mestu mini zemljevid. Tudi vodenje junaka ni klasično diablovsko s klikanjem, bolj je podobno sodobnim sekljaškim akcijadam, torej pogled od zgoraj in zadaj s prosto vrtljivo kamero, kombinacijo WASD in tipkovniškimi bližnjicami za lučanje specialk. Žal pa je nadzor fejst neroden. Lik se rad zatika ob elemente v okolici ali pozabi, da bi moral nekaj početi, zato bebavo stoji, medtem ko se trudiš znova naciljati hitro prihajajoče velikane. Crk, gremo še enkrat. Igralnost pa v jok.

Tedaj, ko se nadzor ne vmešava v prej naštete elemente, znajo ti prav prisrčno zakriti monotono klanje brezštevilnih pajkov, škorpijonov in ostale zalege, ki spet oživi – sicer s polovičnim zdravjem – v trenutku, ko zapustite karto. Načeloma ima vsak otok samosvoje antične beštije, od harpij in mutiranih driad, do robotov izrodkov, ki jih je Hefajst zavrgel. A monokulturnost vsake lokacije je boleče očitna. Mečev, lokov in oblekic, ki padajo od trupel, je obilo, tako da denar ni problem. Je pa težava zapraviti ga, saj trgovci redno ponujajo le opremo, ki je nekaj deset nivojev nad vašim, tako da ste pol špila odvisni od lastne sreče. Tako možnost kockanja za kako močno sekiro, ki je fina mini igra, kar malo zvodeni. Dobra zamisel, češka izvedba.

Za šefe, ki z izjemo Minotavra in občasnega polboga niso baš znani (povejte, ste že slišali za Meduzinega podložnika Karcinosa?), je treba ponavadi rešiti kako podnalogo, da jih napravite ranljive, nakar zgolj besno klikate po njih. Poleg tega je nekdo imel briljantno idejo, da bi vsak drug vogal poselil s premočnimi monstrumi, ki vas brez opozorila headshotajo. Samo zato, da ne bi česa odkrili prezgodaj in da se je treba na že odkrita mesta vračati po večkrat. Madona, ponujajo nelinearnost, nakar te na vsakem drugem koraku stran od začrtane poti mahnejo po betici. Ne rečem, če bi te špil vsaj opozoril na to. Ampak ne, to izdahne v enem samem primeru, in še tedaj povsem brez potrebe! No, sama smrt ni pretresljiva, saj vas le povrne k zadnjemu tabornemu ognju, ob katerem ste počivali. Ti so edina mesta, kjer lahko igro shranite, hkrati pa se ob počitku obnovi vzdržljivost. Če vam slednje zmanjka, se lik ne zdravi več sam in ste prisiljeni v lokanje refoška, ki potrebuje čas za ponovno uporabo. Ob ognju lahko takisto zamenjate dan za noč, kar občasno odpre nove naloge, ampak včasih je to edini način, da rešite katero od zadanih. Še ena dobra ideja, ki pa bi lahko bila uporabljena pogosteje in bolj dosledno.

Samosvojih rešitev Numenu ne manjka, kar bi znalo koga pritegniti. Pravzaprav jih je kar preveč, vse pa so narejene na pol. Ne bi bilo bolje, ko bi jih bilo manj, a bi tiste, ki ostanejo, izkoristili v popolnosti? Temu pravim češkost izdelave, ki najbolj pogrne pri ključni sestavini – nadzoru lika. Če hočeš na Steamu za igro odšteti dvajsetaka, moraš biti hudo odpustljive baže.

Quattro ima poln kufer čeških špilov z zanimivimi idejami in praškimi izvedbami.

69 fablovski pristop k izdelavi lika ✔ raznovrstnost znotraj poklicev ✔ turnirji so kul popestritev ✔ nadzor lika je v srednjih temah ✖ neuravnotežena zahtevnost ✖ trgovci z neuporabno robo ✖ Cinemax



V Numenu mrgoli za diablovščine nekonvencionalnih prijemov. Da te razjarjena bivša pitija spremeni v pajka, je že eden od njih.



Dodatne veščine moraš za cekin kupovati pri svečeniku svojega božanstva. Nak, niti za izbranca ni nič zastonj. Ohrnost pa taka.



Neprijatelji niso številčni, a to kompenzirajo z odpornostjo. Pet komadov na kupu vas zlahka ubije, sploh če so nekaj nivojev nad vami.



Vasice so čedne in polne prebivalstva, ki pa je dokaj statično. Najbolj bi bil vesel, če bi mi trgovec prodal kako uporabno robo.

Worms Reloaded

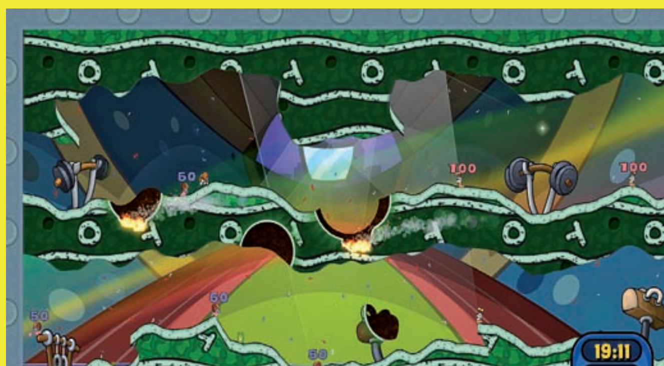
Moštva lahko štejejo največ štiri črve, kar je nekam ohrno, začetna razporeditev mehkužcev v večigralskih rangiranih bojih pa je naključna.

Novi Črvi so hvalabogu dvorazsežni, saj se 3D seriji ni dobro posojal, in namenjeni širokemu občinstvu. Risankasta podoba je barvita in čista, humor je nedotaknjen, meniji so veliki in samoumevni, novinca pa pričaka podrobna učna ura, ki se starševsko ubada s takimi osnovami, kot je premikanje levo in desno. V njej zelenec urno dojame, da gre za potezno arkadno strategijo, v kateri je treba v svoji izmeni z modrim vodenjem črvakljev in precizno rabo orožij čimbolj zavdati ekipi nasprotnih mehkužnikov, ki bo na vrsti, ko se izteče ura. Nadzor je enostaven, saj v glavnem potrebuješ le smerne tipke, preslednico, enter in miško (knofe si lahko prilagodiš), priučitev pa hitra.

Izkušenec lahko tutorial preskoči in se znajde neposredno v osrednjem meniju, kjer je vsebina razdeljena na enoigralstvo in večigralstvo. Prvega tvorijo normalna kampanja s 35 zaporednimi misijami, težja s tridesetimi, bitke po meri in modus bodycount, kjer nadzoruješ enega črva proti valovom vedno bolj stasitih računalniških sovragov. Multiplayer pa je omogočen na enem PCju ali po internetu (lokalne mreže ni). Dve do štiri moštva, odvisno od načina, se pomerijo v izpeljankah beginner, standard in pro, ki v običajnem masakru spremenijo vrsto in količino orožij ter čas, ki je na voljo za potezo ... rope racing (z enim črvom na nindža špagi je treba doseči cilj) ... forts (vsaka od dveh ekip dobi svojo trdnjavo in obstreljuje sovražno) ... crazy crates (na prizorišče redno padajo zaboji z zanimivo vsebino) ... bazookas & grenades (na voljo so le bazuke in bombe) ... ter warzone. S prilagajanjem nastavitev je moč ustvariti lastne pogoje, od vrste orožij ter količine streliva do odločitve, ali bodo na prizorišču mine, kako dolge bodo izmene in podobno. V solo kampanji dobivaš zlatnike, s katerimi nabavljaš dodatna orožja za uporabo v drugih načinih, kožice, nagrobnike in podobno kramo.



Reloaded je (ne preveč) obogatena verzija Worms 2: Armageddon za xbox 360, ki pa ni prenovljen Armageddon iz leta 1999.



Seveda lahko spreminjaš čelade in visokofrekvenčni govor malih ogroženčkov. Čvek simulira različne narodnosti, od Italijanov do Škotov.



V redu urejevalnik omogoča hitro naključno izdelavo stopenj ali podrobnejše ubadanje z njimi. Ni pa deljenja nivojev po netu.

Bistveno vprašanje je kajpak, koliko je frišnosti. Nekaj je je. Na bojno polje je moč postaviti magnete, ki odbijajo izstrelke, in avtomatske mitraljeze, ki klatijo leteče črve, hinavsko vkopanim sluzavcem zavdati z bombo, ki se zavrta v tla, in nad nasprotnike priklicati strup. Prizorišča so lahko razpotegnjena vertikalno in priredili so obnašanje mnogih elementov. Ninja rope je opazno šibkejši, kar pozdravljam, saj so se bitke v Armageddonu rade sprevrgle v neprestano opičje obešanje po zidovih, eksplozije imajo drugačen domet, črvi so pri letenju z jetpackom težji in tako dalje. A nič se ne čuti prelomno in igranje je v veliki meri enako kot leta doslej. Takisto med 47 kosi orožja in opreme najdeš kup stare robe, od bazuke in bomb prek obrambnih traverz in švasaparatov za vkopavanje do raket, napalma, super ovce ter dragon puncha.

Po eni strani to pomeni, da je špil klasično zabaven in smešen. Vpitje črvov, ko stojijo pri miru in čakajo na eksplozijo, samomori, ko jim zmanjka energije, in trapasti frisi mimogrede prikličejo nasmeh na obraz. Na rezultat kot zmerom dosti vplivata taktično premišljanje in spretno izvajanje zastavljenega. Vendar je to znova neločljivo pomešano s težko predvidljivimi fizikalnimi naključji in človeškimi napakami. Nekomu recimo nastaviš bombo, a ne moreš pobegniti, ker je luknja take oblike, da skok ni izvedljiv, eksplozija dinamita pa zna poslati mine po vsem zaslonu in ogroziti črve, ki so mislili, da so varni. Ihihi ali ajajaj! Odlična zabava za cele popoldneve, sploh v fizični družbi ali po netu, kjer igra pozna tako rangirane kot nerangirane variante.

Po drugi strani pa ob nekaterih plateh ostrmiš. Umetna pamet ostudno niha, saj v enem trenutku počne največje bedarije v slogu trojnih samomorov, v naslednjem pa ti v viharnem vetru rukne bombo med oči na drugo stran zaslona. To je za serijo običaj, vendar bi lahko po tolikih sekvelih dobili izboljšane digitalne možgane. Zaradi tega so številne misije v obeh kampanjah, ki trajata par ur, zoprne, za nameček pa so oblikovane duhamorno in jih čudno prekinjajo kvazi spretnostni nivoji, kjer je treba z vnaprej dano opremo črve spraviti do izhoda. Vse te stopnje niso ravno posrečene in marsikje sem si na moč želel nelinearnosti. Zlasti pa sem zaradi tečnosti kampanje koprnel po tem, da bi lahko kovance za odklepanje robe nabiral v multiju. Jok, nema. Spletno večigralstvo ne pozna napredovanja po činih, le nekam banalne lestvice za posamezne kategorije, zaradi česar visenju na internetu manjka nekaj draži. Tudi do kraja razhroščili bi lahko izdelek, naredili bolj praktičen vmesnik za izbiro krepelc, omogočili analogno merjenje z miško, vrnili backhop, si izmislili več še nevidenih orožij ...

Ne pritožujem se preveč, saj so Worms Reloaded v družbi zakon in na Steamu stanejo ugodnih 15 evrov. Takisto ne penim nad večino majhnih sprememb igralne sredice, ker nočem še enega Armageddona ali World Partyja. Novi nindža špagi sem se že privadil, jetpack deluje čisto v redu in navsezadnje Para omogoča prikrojevanje vsebine ter mehanik na daljavo, tako da nas znajo Team17 še s čim presenetiti. A ipak me čudi, da so si privoščili toliko ležernosti, kajti z le malo več dela ter izvirnosti bi bila igra lahko odlična. Hja, tako je najbrž, ko se postaraš in bi rad predvsem zbral dovolj krajcarjev, da bi studio nemoteno deloval.

Ko Sneti hodi po razmočeni njivi, išče črve, da jih pohodi. S preveč minami so mu podkurili.

71 smešna kot vedno ✔ zabavno in dolgotrajno večigralstvo ✔ prilagodljiva ✔ nizka cena ✔ črvi kot črvi ✖ kilava samotarska plat z zanikrno pametjo ✖ spletni multi brez rangov in nagrad ✖ hroščad ✖

Team17





Če špilaš zastonj, si odvisen od bonusov, ki jih dobiš za zmage. Drugače pa za dvajsetaka dobiš 8000 enot boosta. Paketek petih bonusov denimo košta okoli 300 apoenov, najem GT-Ra za vikend pa jurja in pol. Ni junaka, ki je po prvem nakupu še dodatno investiral v ta nesmisel.



Policaji so docela samotarska izkušnja, čeprav bi to lahko bil tudi multiplayer. Občasno so zabavni, niso pa vir ne visoke kazni, ne nagrade.



Glede števila avtomobilov, friziranja in lišpanja se niso potrudili, pa na splošno je podoba bolj apnenčarska. Mar upajo na igralce z netbooki?



Prosto vandranje je odveč in rabi pravzaprav le občasnemu dajanju duška, da ga brez poškodbenih posledic tiščiš skozi ovinke in opazuješ mesto iz predelov New Yorka, LAja in Vegasa.

Need for Speed World

World ni polnopravni član serije NFS, marveč ceneni masovni večigralski odvrtek, namenjen nezahtevnim igralcem in slabši železnini. Temu primerna je njegova kakovost, ki je kratkomalo nizka. Gre pravzaprav za recikliran izdelek, sklamfan iz cest Carbona in Most Wanteda, a obenem mnogo skromnejši in manj zabaven od posameznega dela. Tisto, kar ipak upočasni drveči tovornjak gnojnice, je njegova kao brezplačnost. Klient je prosto na voljo na *World.needforspeed.com* in za igranje ne zahteva vpisovanja kreditne kartice. Zastonjska verzija je omejena na slabo polovico nabora avtomobilov in deseti izkustveni nivo. A oziraje na bednost in kratkovidnost večina igralcev odneha, preden doseže to mejo.

Temeljni problem igre je obča nesmiselnost, saj v oziru večigralništva dejansko ne ponuja ničesar več od starejših NFSjev. Tisti reklamni MMO, ki poudarja masovno udejstvovanje, je namreč zavajajoč, da ne rečem kar neresničen. Ko uletimo v špil in se brezciljno zapodimo po mestu, ne naletimo na nič druženjskega. Resda vidimo druge dirkalnike, ki pa so duhci, torej peljemo skoznje. Zvečine so itak vsi pri miru, kajti do dirk dostopamo skozi menije. Tekmujemo z do sedmimi nasprotniki, kar je daleč od 'mase', pri čemer si lahko vesel, ako po minuti čakanja in gledanja v luft dobiš štiri sotekmovalce. In to samo pada, saj je bilo ob splovitvi konec julija družba izdatnejša kot poldrugi mesec kasneje. Igralce lahko dodaš na spisek prijateljev ali jih povabiš na dirko, vendar so te socialne opcije pičle in okorne. Ekipne vožnje denimo niso mogoče, kot tudi ne lastni itinerarji. Edini napreden element je pridobivanje izkušenj. Ko dosežemo nov nivo, si povišamo enega od ducata atributov, recimo eksplozivnejši štart, učinkovitejšo rabo nitra ali manjšo opaznost za policaje. A tudi to je izvedeno neprivlačno. Napredujemo prepočasi, tisti dobljeni bonusi pa ne predstavljajo nikakršne motivacije. Bolj se mi je dopadlo dirkaško frpjstvo v špilih firme Milestone (SCAR in Evo GT), kjer so se plemenitile neposredne dirkaške veščine in se je avto z napredovanjem dejansko bolje obnašal.

Revščina petindvajsetih dirkalnikov je razdeljena na tri razrede. Novincem so namenjeni avteki, kakršna sta scirocco in corolla AE86, kasneje so dosegljivi bolj dirkalni modeli tipa lotus elise, audi S5, micka ter dodge charger, vrh ponudbe pa predstavlja celih pet žlahtnežev: M3, nissan GT-R, korveta, gallardo in audi R8. Nekaj malega je še osnovnega tuninga in lišpanja, vendar smo oboje v taisti seriji videli v dosti boljši luči. Noviteta pa so nucniki, denimo nitro, namagnetenje nasprotnika, da bo privlačil okoliški promet, podaljšanje dirke za en krog ali ščit. Z njimi si lahko nekaj malega pomagamo in nagajamo, dasiravno nimajo blazno pomembne vloge. Poleg tega ti bonusi niso pobiralni ali celo samopolnljivi. Naključno jih dobimo ob uspehih, drugače pa jih lahko kupimo s tako imenovanim boostom, igrino valuto, do katere pridemo samo z zaresnim denarjem. Na tak način uberemo marsikatero bližnjico, si pohitrimo pridobivanje izkustvenih točk ali za tri dni najamemo totalno hud avto, zaradi česar potem poslušamo pikre pripombe zastonjskih sodelujočih.

Sama vožnja je docela arkadna, brez možnosti prestavljanja in z veliko drsanja po gladkih plankah ter gaženja kandelabrov. Dirkamo po že videnih ulicah Rockporta in Palmonta, kar pomeni kakovostno speljane proge z veliko bližnjicami. V tistih redkih prilikah, ko je družba dovolj številčna, je dirkanje vzdušno in posrečeno. Na žalost sta na voljo le dva načina: od A do B in v krogih. Še toliko bolj pride ta skopost do izraza zaradi majhnega števila dirk, tako da po desetkrat, dvajsetkrat goniš ene in iste v upanju, da se bo ob dosegu nove stopnje vendarle odprla kaka nova. Uravnoteženja prav tako ni, zato je na štartni črti lambo lvl25 ob boku novincu z nekim starim nissanom. Kje so vendarle poznani modusi knock out, dirkališča, lov po tougah, drift in drag? Predvsem slednji, ki je bil v NFSjih izveden nadmočno, bi odlično sodil v koncept. Založnik očitno ni tega mnenja, saj je raje uvrstil policaje, ki pa spet nimajo nič z večigralstvom. Če se med prostim fijakanjem dotaknemo marice, se bo začel pregon nalik starim NFSjem. Fora je, da zbijemo karseda veliko lučkastih avtomobilov, bodisi z zaletavanjem, bodisi z rabo okolice (raznes črpalke, proženje hlodov, podrtje panoja ...), in prebijemo zapore.

Za odstranitev napredovalne meje je treba plačati 20 dolarjev, kar je popoln stranmet gotovine. Za ta denar je moč dobiti oba NFSja, iz katerih je tole skropucalo sestavljeno, ki vključujeta celo boljše večigralstvo. Ali pa Test Drive Unlimited in Burnout Paradise, ki brez važenja z masovnostjo ponujata globljo in bolj naravno nalinijsko izkušnjo. In pri vseh teh špilih ti nitra in ostalih malenkosti ni potrebno kupovati s pravim denarjem! Ajd, če bi bila zadeva zastonj in bi bilo vse skupaj le EAjev eksperiment. Tako pa je založnik v temo brcnil z novo nalinijščino, ki bo sledila usodi njegovih podobnih masovnih mimosunkov The Sims Online, Earth and Beyond, Motor City Online ...

Nejeverni LordFebo vplača dvajsetaka za polno izkušnjo, a edina razlika je, da ima zdaj razširjen auspuh.

ceste so dobro speljane ✔ igro je moč dodobra preizkusiti zastonj ✔ za plačilo je špil en velik recikliran nateg ✖ manko udejstvovanj ✖ skope večigralske opcije, ki ne gredo vkup z masovnostjo ✖ celokupna nesmiselnost ✖

Black Box / Electronic Arts



Vem, zamujam z opisom, kajti All Points Bulletin je izšel že julija. Ampak tako je s temi nalinijskimi zadevami. Izkušnja je ponavadi v marsičem odvisna od drugih ljudi in treba je igrati kar nekaj časa. Ne v par gromozanskih kosih, temveč v manjših grižljajih, da se izkušnja usede, da dojameš sistem in da v miru razmisliš. Na nek način to sicer velja za vsak špil, a najbolj za spletščine. Zato nisem pristaš hitrih opisov za vsako ceno, s kakršnimi je net nabit vsak dan znova.

Še več. Menim, da so kritiki, ki so APB raztrgali že okrog dneva lansiranja in pri tem napisali bore malo o čemerkoli izven nizkonivojske samotarske izkušnje, izdelku storili krivico, saj adutov ne razkrije takoj. S tem so ključno prispevali k slabi prodaji, ki po več kot petih letih dela, 150-članskem moštvu in visokih stroških razvoja (investitorji naj bi v firmo spumpali vsaj 60 milijonov evrov) ne pomeni nič dobrega za prihodnost projekta. Razpoke so se pokazale že avgusta, ko je škotski studio Realtime Worlds, ki so ga ustanovili bivši člani DMA Designa (Grand Theft Auto, Lemmings), zašel v tako resne denarne težave, da je romal v stečaj. Je pa res, da ima igra sama po sebi marsikako napako in da je ne gre obravnavati kot princesko, ki so se ji nevljudneži posrali na krožnik. Avtorji so si to zadosti nagravžno storili kar sami.

Je All Points Bulletin nalinijski GTA? Do neke mere ja, saj je poln barabij v njegovem slogu. Toda natančneje bi bilo reči, da gre za tretjeosebno taktično streljačino v stalnem svetu, usmerjeno izključno v PvP (boj igralca z igralcem). Postavi te v izmišljeno sodobno mesto San Paro, mešanico ameriškega in hispanskega, ki ga tvorita dve samostojni tematski četrti, Waterfront ter Financial. Obe sta mešanici revnih in bogatih predelov, nebotičnikov ter skladišč, nakupovalnih centrov in visokih silosov. Režejo ju številne glavne in stranske ulice, preganjati pa se je moč tudi po notranjostih stavb, marini, nadvozu, strehah, večnadstropnih garažah in trajektu. Kak interaktiven objekt več ne bi škodil, vendar sta področji razgibani. Na njunih par kvadratnih kilometrih površine ne manjka umetnih ljudi, ki pohajkujejo in počasi vozijo avtomobile ter tovornjake. Motociklov ni, tudi ne helikopterjev, gliserjev, tankov in podobne eksotike. No, na akcijo NPCji skorajda ne vplivajo in so le lutke, ki jih zbijaš z avti. Bistvo pozornosti namenjaš živi rulji, ki je po internetu povezana v San Paro.

Pri stvarjenju lika vsak igralec izbere vlogo policista ali kriminalca, nakar se loti sodelovanja s člani svoje strani in preganjanja pripadnikov nasprotne. Ko nisi na misiji, se sprehajaš ali voziš po metropoli, kjer oprezaš za nečednostmi, če si policaj, ali jih počneš, če si tolovaj. Ko v vlogi moža postave zagledaš capina, ki je storil nepoštenost (to označuje ikona lisic), ga lahko prijaviš ali ga skušaš onesposobiti z nesmrtonosnimi orožji. V koži lopova pa delaš ratata & badabum, kradeš prevozna sredstva, vlamljaš v trgovine (nič naprednejšega od pritiska gumba pred vrati) in izsiljuješ pešce, s čimer si dvigaš razvpitost.

Pravi žur se začne, ko ti izbrani kontakt po radiu ponudi misijo in jo sprejmeš. Naloge so časovno omejene z nekaj minutami, razdeljene na več faz in ponudijo opravilo, ki ga mora ena stran opraviti in druga preprečiti. Oditi moraš recimo na kraj, ki ga označuje sličica, tam vzeti paket in ga nekam dostaviti nekam, nasprotniki pa se trudijo, da bi ti to ne uspelo. Variacij na to krovno temo ni malo, od težkih zavojev, ob nošnji katerih si okoren in jih moraš spraviti v prtljažnik avta, prek branjenja člana moštva do postrelitve vseh sovražnikov.



Začetna uvajalna stopnja je dobrodošla, toda če nimaš kolegov za kasneje, igra kljub samodejnemu združevanju v skupine ne bo tako privlačna. Močno koristijo izkušnje iz drugih streljačin.

Za uspehe dobivaš izkušnje, ki ti dvigajo nivo. Bolj kot si izvežban, daljše in težje postajajo naloge, ter bolj kot si razvpit (več lopovov, kot si pobil, ali več pizdarij, kot si storil), boljše igralce fašeš na grbo. Naokoli lahko resda haraš sam in delaš misije eden proti enemu. Toda srž APBja je igranje v različno veliki skupini, ki jo osnuješ sam ali pa te špil vanjo da naključno, glede na tvojo spretnost. Nekatere prednosti so tu samoumevne. Rek 'več kot nas je, bolj je veselo' še kako velja, saj je nažiganje treh, štirih ali petih ljudi proti ravno toliko nasprotnikom neprimerno bolj zabavno kot prepucavanje enega z enim. Ker je moč v avtih zasesti vse štiri sedeže, lahko en član skupine vozi, medtem ko kameradi gledajo iz štirikolesnika in streljajo kot podivjani. Tijuana, cabron! Vozni model je arkadno direkten, a plavajoč, zaradi česar vozila pri ostrih jemanjih ovinkov med drvenjem mimogrede zvrneš. Nekaterim to ni všeč, vendar bi norenje brez



Avtomobili niso licenčni, vendar so dovolj dobro skopirani iz resničnosti, da promet daje vtis pravega. Medtem ko lahko navadne štirikolesnike z nažiganjem pripraviš do eksplozije, igralcem lastnih ne moreš.


Cilje označujejo barvite ikonice, ki visijo v 3D-prostoru, v pomoč je kompas, moč pa je priklicati tudi prosojno karto mesta. No, itak ga kmalu intimno poznaš.


Družabna četrt v slogu Second Lifa je tečna. Tu so avtomati za urejanje lika, avta, nalepk in glasbe ter kupovanje streliva, med katerimi je treba brezzvezno tekati.

kazni za traparije slabo vplivalo na igranje. Že tako je preveč idiotov, ki simulirajo dogajanje na slovenskih cestah.

No, prave prednosti skupinskega igranja se pokažejo v strelskih obračunih. Zlasti če je banda vsaj približno uigrana. Rešetati se je moč s čuda orožji, od pištol prek šibrenic, uzijev in jurišnih pušk do granatometov ter snajperic, in se obmetavati z več vrstami bomb. Desni gumb približa pogled čez ramo za večjo natančnost, a zmanjša mobilnost. Za uspeh je treba izbrati kar najbolj primerno krepelce, saj se ločijo po raztrosu in učinkovitosti na določeni razdalji, ter se spretno gibati v prostoru. To pomeni premikanje v vse smeri, skoke, počep in zlasti izkoriščanje zaklonov. Logično, saj ni delanja prevalov vstran, liki pa ranam podležejo dokaj hitro. Pomaga nameščanje izboljševalnih bonusov (perkov), ki ojačajo orožje, te naredijo zdržljivejšega in podobno.

Vendar ključna ni osebna spretnost, marveč timsko delo. Praktično vse lokacije, ki jih je treba braniti ali napasti, imajo več dostopov in različno dvignjeno okolico. Ko pozicijo braniš, je dobro izbrati višje izhodišče, a pri tem potrebuješ krit hrbet. Ko jo napadaš, pa je modro izvesti hkraten vpad z več strani. Na začetniškem nivoju take reči niti niso opazne. Če se spopadeta uigrani napredni moštvi, pa se APB po taktični globini spogleda z Bad Company 2 in podobnimi vojaškimi streljankami. Je bolj arkaden, toda uspeh zahteva slične prijeme.

Vzdušje je napeto, saj je igra akcijska, živčna in adrenalinska. Ko se vozakaš po mestu, iščeš pakete in se jih trudiš pravočasno odložiti, se zapletaš v nove in nove kočljivosti. Napadaš, braniš, bežiš, mečeš bombe, nasprotnemu moštvu se trudiš prikrasti za hrbte, s sotrpini podvajaš ogenj, jadikuješ za stebri, dokler se ti zdravje samodejno ne obnovi, protinapadaš ... Za atmosfero je v marsičem odgovorna živa nalinijska okolica. Včasih imaš do izteka časa le še nekaj deset sekund, nakar ti med drvenjem po bulevarju račune prekriža nekdo, ki se zaleti vate in te ravno toliko zadrži, da ti zmanjka časa. (Srečoma nisi občutljiv na naokoli leteče krogle v obračunih, ki se te ne tičejo). Tudi prevoznega sredstva včasih ni na cesti in moraš vlomiti v parkiranega, kar te stane dragocenih sekund. A nič ne de, nova misija je hitro na voljo, kaznovan nisi in skupina ne razpade. Lepo je prečkati križišča, kjer se odvijajo spopadi med drugimi ljudmi, polni eksplozij in avtomobilistične gneče, ali preganjati capine/orožnike, ki skušajo zbežati, pri čemer si izpostavljen naključnemu avtomobilističnemu butanju.

Z napredovanjem po izkušenjskih nivojih si ne priboriš le vse boljših orožij. Za prigrabljene denarce si kupiš avto, ki ga igra pričara vsakič, ko to zahtevaš ob avtomatu. Sprva gre za približno enake karjole, kot jih vozijo umetni prebivalci, in edina draž je ta, da jih lahko v urejevalniku okrasiš. Sčasoma pa prideš do dovoljšnih sredstev, da si kupiš kopijo nafriziranega japonca, s katero si hitreje na cilju, laže prestrežeš bežeče ali jo urneje pobrišeš. Pri tem ti ni treba skrbeti, da ti bo šajtrgo kdo sunil, saj lahko vanjo sedeš le ti. Takisto detajlno oblikuješ lastni lik (narediš jih lahko največ osem), ki mu spreminjaš spol, starost, težo, višino, mišičavost, lase, oči, usta, nos, brado in sploh po simovsko vse, pa še oblečeš ga v toliko krame, kolikor je nimajo v vsem ljubljanskem BTCju. Tako nastane nov ti ali joškata baba, ki ni ti. Obleke in avte je moč krasiti tudi z lastnimi risbarijami, kar poudari ustvarjalno plat. Med vožnjo lahko poslušaš muziko z diska, medtem ko premagancu zagode smrtnjaška himna, za katero poskrbiš sam.

Žal pa vse ni med in mleko. V prvi vrsti se začne igra čez kakih deset, petnajst ur preveč ponavljati in se spremeni v dokaj enolično nabiranje nivojev. Glavni krivec za to sta le dve območji, ki ju kmalu poznaš do obisti, in misije, ki peljejo v rutinsko predihavanje enega in istega pristopa pojdi tja – vzemi – brani. Na daljši rok enostavno ne zagotavljajo pisanosti, dočim te naprej ne more vleči zgodba, ker je ni. Tudi bojevanje se nekam utrudi, količina orožij in epskih obračunov z znalci gor ali dol, med drugim zato, ker ne pozna prednosti strelov v glavo (headshotov). Resda tu ni enoličnega klikanja po sovražnikih, kot je za značilno za dosti masovnih spletščin, saj je občutek podoben normalnim večigralskim nažigačinam. A vseeno.

Dodatna spotika je pohlepni naročniški model. Igro kupiš za polno ceno v škatlici ali kot dolpoteg z *APB.com*, vendar za to ne dobiš neomejenega udejstvovanja, marveč petdeset ur igranja v obeh 'akcijskih' predelih in večno postavanje po četrti za druženje. Če bi rad dodatne ure, jih moraš dokupiti: to stane približno 7 evrov za 20 ur ali 10 evrov za neomejenih trideset dni. To bi morda šlo v veliki vsemrežni frpjki z redno dostavljano novo vsebino. V ozko usmerjenem APBju, ki po splovitvi ni dobil ničesar bistveno novega, pa deluje nategunsko. Celo za glasovno pomenkovanje brez motečih oglasov je treba plačati.

All Points Bulletin ni tako slab, kot gre po njem internetni glas. Čefurskoidna mešanica vožnje, nažiganja in opravljanja misij nekaj časa jako dogaja, zlasti v dobri družbi, igra pa v stalno prisotne svetove piha svež vetrc. A vsebine je premalo, da bi te za monitorjem zadržala za več deset ur, in zaračunavanje je zgrešeno. Morda bodo APB njegovi upravitelji, naj bodo to Realtime Worlds, ki so vmes zaradi le 130.000 aktivnih igralcev šli v stečaj, ali kako novo podjetje (interes bojda je), dopolnili in razširili, s čimer bi pridobil na zanimivosti. Mogoče bodo zgolj ukinili zaslužkarsko dokupovanje ur, za kar res ni prave podlage. Vendar nisem optimističen.



Na izid bojev nemalokrat vpliva zamik (lag). Nekoga zadevaš deset sekund in nič, nakar se tip obrne, ti spusti par krogel in si pokojni. Celo Ribničani bi zardeli ob ekspletivih, ki znajo tedaj prileteti iz gobca.

***Sneti**, Alejandro in Ergin družno ukradejo beli prašek ter natrosijo svinca v nasprotniške riti.*

samosvoja zasnova ✔ zabavna ✔ taktično spodobno globoka, zlasti v družbi ✔ razgibani mestni območji ✔ ustvarjalna prilagodljivost videza ✔ ne traja dolgo, da se iztroši ✖ manko vsebine ✖ dokupovanje igralnega časa ✖

Realtime Worlds / Electronic Arts

Din's Curse



Trgovci bi bili lahko bolje založeni in tudi bisaga za nošenje plena bi mogla biti večja, saj 40 žepkov hitro postane tesnih.



Šefi so le pobarvani in občasno nabuhli primerki že videnih vrst. Znajo pa biti zateženi in alternativne taktike tu pridejo prav.



Nabor uporabnih orožij in branil preveč klesti specializacija. Najbolj trpijo čarodeji, ki jim prav pride zgolj vsaka petnajsta reč.



Defenziva je pri tovrstnih špilih nov koncept. Vaščani se ne samo branijo, ampak gradijo toteme, ki nad sovrage lučajo strele.

Visokoproračunskih akcijskih frpjk, poznanih pod izrazom diablovščine, ni na pretek, redno pa izhajajo manj ambiciozni izdelki, med katerimi se občasno najdejo prijetna presenečenja. Eden takih je bil nedolgo tega opisani Torchlight (J196, 82), zdaj pa smo dobili še slični Din's Curse, ki prepriča kljub zastareli podobi. Naslov označuje prekletstvo, ki ga je božanstvo Din zavoljo hudobije in povzročenega sranja priklicalo nad brezimnega antiheroja. Ta si mora odrešitev pridobiti z dobrimi deli, zato premočrtno hodi od vasi do vasi in pomaga prebivalcem v stiski.

V vsakem selu, ki ima poleg prebivalcev še krošnjarje, oltar, tri veljake in večnivojski podzemni blodnjak, se nabere več deset nalog. Te so klasičnega značaja, torej variante nabiralništva, frdirbanja neprijateljev, branjenja in reševanja. Za dinamiko poskrbi njihova časovna omejitev in če se ne podvizamo, se je treba za nagrade dostikrat obrisati pod nosom. Ko opravimo ključne misije, kakršnih je približno četrtina, se odpre nova vas s seveda bolj zajebano kletjo. Večino zadolžitev opravimo pod zemljo, s tem, da so obvezne običajno nekje na dnu. Pri tem velja omeniti, da se rovi generirajo naključno in manj veščе kot v Diablu, saj znajo imeti slepe ulice, neenakomerno poseljenost in neuravnoteženo razporejene cilje. So pa raznoliki. Za razliko od sorodnih iger je treba paziti še na seljake, saj hudiki občasno zlezejo na plano in gredo na pojedino po naselbini. To v prvi vrsti niža težko pridobljeni sloves, za nameček pa pobit mestni svet pomeni game over.

Osnovnih žlehtnežev so kaki trije ducati in še trikrat toliko v različicah. Mednje sodi res veliko živalskih, pošastnih in humanoidnih bitij, katerih dobršen del je originalen in svojevrsten. Amorfi se na primer po smrti razdelijo na manjša tečneža in nato to storijo še enkrat. Zamera pa leti na glavne šefe, ki so domala vsi že poprej v igri videne oblike, le drugih barv. Ne manjka nadležnih pasti, skozi katere padeš več nivojev niže ali pa te enostavno elektrificirajo na licu mesta. Vsaka smrt je brezkompromisno kaznovana z odvzemom izkušenjskih točk. Na srečo se v vsakem nadstropju najde portal, ki pride hudo prav, ko je treba na vrat na nos nazaj pomagat napadenim vaščanom.

V osnovi je na voljo šest poklicev s po tremi vejami specializacije. Lahko pa se odločimo za križanca in izberemo dve poljubni razvojni smeri iz vsake profesije. Tako recimo nastane lokostrelski čarodej, ki kliče magične pomagače in večciljno proži strelice. Kombinacij je kar 141. Ustroj lika je drugače tradicionalen, torej pridobivanje izkušenj in višanje osnovnih lastnosti ter veščin ob prehodu nivoja. Tudi nabor orožij je značilen za te sorte iger. Cepanice so lahko običajne, neobičajne, redke, epske, legendarne in preklete, odvisno od tega, koliko in kakšne dodatne funkcionalnosti nudijo. Nadgrajevati se jih ne da. Copranje je seveda polnopravno vključeno in ponuja par finih potez, recimo netenje požara na mastnem madežu ali ugonobljenje več barab z eno samo strelo, zalučano v lužo.



Na običajni težavnosti zberemo dovolj slave za odrešitev tam nekje pri 25. stopnji. Ognjemeta seveda ni in igra teče dalje. Mazohistični maherji itak začnó uživati šele od tu naprej.

Večigralstvo je možno v sodelovalnem načinu za nedefinirano, a baje visoko število junakov, bodisi po lokalni mreži ali internetu. A čeprav bi bilo tako skupinsko čiščenje temnic lahko zabavno, so strežniki prazni, zato je vnaprejšnji forumski dogovor obvezen. Na ta del se ne gre zanašati, kajti 160-megabajtna igra se kljub nizki ceni 20 evrov ne bo množično prodajala. Za vnaprejšnji preizkus je na voljo demo, a slaba izometrična grafika in primitivni zvočni učinki ne bodo navdušili hord, ki čakajo na Diabla 3. Je pa res, da špil zaradi tega gladko deluje na najbolj švohotnih netbookih.

Din's Curse vleče, saj je dobro zastavljen, tekoč in do neke mere samosvoj. Ima par nespretnosti, beležka je denimo pomanjkljiva, a igralnosti mu kljub bednemu videzu ni moč oporekati. Osebno mi je bil celo všečnejši od Torchlighta.

Yohan je v enem tednu sesul tri miške in tipkovnico, pri čemer se je pošteno zabaval.

76 tekoča diablovščina z nekaj samosvojimi prijemi ✔ specializacije ✔ strojna nezahtevnost ✔ predpotopen videz in zvok ✖ težavnost preveč niha ✖

Soldak Entertainment — natlačenka 205

OD REŽISERJA IN PRODUCENTA FILMOV "ZAKLAD POZABLJENIH"



NICOLAS CAGE JAY BARUCHEL

DISNEY IN JERRY BRUCKHEIMER PREDSTAVLJATA FILM JONA TURTELTAUBA

ČAROVNIKOV VAJENEC

WALT DISNEY PICTURES IN JERRY BRUCKHEIMER FILMS PREDSTAVLJATA NICOLAS CAGE "ČAROVNIKOV VAJENEC" SATURNFILMS/BROKEN ROAD PRODUKCIJO FILM JONA TURTELTAUBA JAY BARUCHEL ALFRED MOLINA TERESA PALMER MONICA BELLUCCI GLASBA TREVOR RABIN VIZUALNI UČINKI JOHN NELSON KOSTUMI MICHAEL KAPLAN MONTAŽA WILLIAM GOLDENBERG, A.C.E. SCENOGRAFIJA NAOMI SHOHAN FOTOGRAFIJA BOJAN BAZELLI, ASC IZVRŠNI PRODUCENTI TODD GARNER NICOLAS CAGE MIKE STENSON CHAD OMAN NORMAN GOLIGHTLY BARRY WALDMAN PRODUCENT JERRY BRUCKHEIMER ZGODBA ZA FILM MATT LOPEZ LAWRENCE KONNER IN MARK ROSENTHAL SCENARIJ DOUG MIRO CARLO BERNARD IN MATT LOPEZ REŽIJA JON TURTELTAUB

Jerry Bruckheimer Films

CENEX

16.09.2010

www.cenex.si

Walt Disney Pictures

DRAGON AGE: WITCH HUNT

Najteže pričakovani dolpotegljivi poceni dodatkič za Dragon Age je bil Witch Hunt. A čeprav se izkaže za malce boljšega od ostale Biowarove ponudbe nadgradnjic za prgišče evrov, ki bodo skupaj nanesli že za orenk špil, ni za dol past.

Z uvoženim ali novoustvarjenim Sivim čuvajem visoke stopnje se lotimo iskanja Morrigan, članice izvirne odprave, ki nam je v DA *pripravila tisto presenečenje.* Pri tem nas spremljajo vnaprej določeni člani: zvesti velepes, dohtarski coprnik in elfovska bojevnica. Za uvod stikamo po prašnih bukvah v znanem stolpu magov, nakar nas čakajo tri nove majhne lokacije – utrdba, ruševine in dolinica, med katerimi se ne čisto linearno selimo na karti dežele. Miselnih ugank na žalost ne srečamo, vse je osredotočeno na boj in štorijo. Ta osvetli nekaj Morriganinega ozadja, vsekakor pa ne prinese katarzične razjasnitve. Če hočeš magnificientno pojasnilo, zakaj je čarovnica brez modrca postopala tako, kot je, boš razočaran, ducat vrstic dialoga pa bolj spomni na pogrebno mašo kot na razborit razplet.

Malo bolje je pri tepežu. Del sovražnikov tvorijo mečevalci in čarodeji, a v malce drugačni obliki kot običajno. Treba jim je recimo zbiti energijo in nato tepsti magični portal, ki jih oživlja. Drugod nas čakajo kuščarjevci, lokostrelci in shrieki, ena lokacija je celo taktično bolj zahtevna kot ponavadi, na koncu pa se šopiri simpatičen šef, ki je in ni zmajski. Boj z njim je razgiban in toliko bolj taktičen, kolikor švohnejša je tvoja druščina. Škoda, da ne bitka ne traja dolgo, saj žverca ne nudi zadosti odpora wardenom okrog 30. stopnje s spodobno opremo. Ti bodo imeli z njo nekaj težav šele na zahtevnostni stopnji nightmare, itak pa svež osrednji lik ni dosti švohnejši in dobi nekaj solidnih orožij, oklepov ter naveskov.



● Zmajskih nasprotnikov v splošnem ni kaj dosti. V bistvu bi si želel enega dodatka, ki bi se povsem osredotočil na zlohotne kuščarjevce.

Witch Hunt mučijo enake bolezni kot ostali DLC za Dragon Age. Pet evrov načeloma ni dosti, a je veliko za nekaj, kar je štorijalno komajda zadovoljivo, igralno pa zgolj v redu. Cekin raje dajte v šparovček za dvojko. ***Sneti***

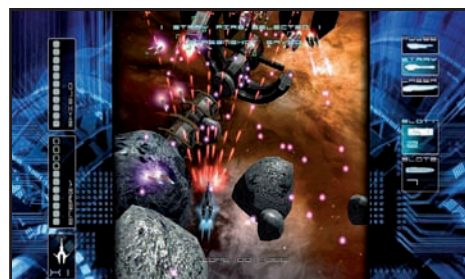
Electronic Arts ● 5 EUR

RAZOR2: HIDDEN SKIES

Tale starošolska arkadna streljačina s Steama, kjer svoje plovilce vodimo iz pogleda od zgoraj in besno rešetamo valove sovražnikov, sicer vsebuje 3D-poligonsko grafiko. Navdiha pa si išče pri kultnih naslovih tipa Ikaruga. A to ne uspe zakriti dejstva, da je šolski primer, kako ne narediti takega špila.



● Pogled je rahlo dvignjen za naš hrbet, slično kot v Taitovem Raystormu, medtem ko je tale laser 'navdihnila' serija Raiden iz istih logov. Na žalost zaman.



● Izstrelki so tako nesrečno bleščeči, da nikoli nismo docela prepričani, koliko smo od njih res oddaljeni. Pa še enake barve so kot krogle iz naših orožij.

Prva težava so slabo vidni neprijateljski izstrelki, ki se radi spojijo v svetleče se brozgo, skozi katero slalomiramo domala na slepo. Izmikanje je dokaj naključno, saj je naš hitbox (območje, kjer nas sovražni ogenj poškoduje) enkrat na sredini plovilca, drugič ne. Če že delajo nekaj, kar se spogleduje z bullet hellom, naj to naredijo orenk, ne takole polovičarsko. Nadalje je na psu raznolikost nasprotnikov, se pravi letalc in helikopterjev, ki se upokojensko vlečejo čez zaslon. Do tretjega levela so vizualne razlike med napadalci minimalne in njihov način ogrožanja enak. Kasneje se dogajanje s planeta premakne v vesolje in uletijo za spoznanje bolj vzburljivi neprijetneži, kot so laserske samohodke in kroglaste vrtavke, a dejanskega napredka ni.

Še slabše je z oblikami valov capinov. Na vsaki od osmih stopenj nas ogrozi kakih pet 'različnih' napadalnih formacij, ki se stoično ponavljajo do njenega konca. Celo ko pride šef, valovi običajnih kanalj ne poniknejo, marveč se rojevajo znova in znova. Argh. Kolovodje ne presegajo tipskih tankov, frčal in vesoljsko letečih hibridov, boj z njimi pa je utrujajoče monoton. Razen ko uporabijo napade, ki se jim ni moč ogniti, kar se zgodi mnogo prevečkrat, da bi špil izpadel vsaj približno pošten. Drugače rečeno, že na osnovni težavnosti je nemogoče, lase puleče, zoprno težak.

Iz tega razloga močno upade zanimivost treh osnovnih orožij (laser, usmerjen ter razpršen strel), med katerimi svobodno preklapljamo, kupa drugotnih krepel (bombe, sledilne rakete, sledilni laser, torpedo) in ščita. Ker je osnovni dizajn tako obupno zgrešen, ne prideta do izraza niti pobiranje priboljškov, niti kupovanje in nadgrajevanje opreme med stopnjami. Edina dobra stvar je glasba, ki ni tipsko šuterski upbeat-techno, marveč prisega na klasične kompozicije in godalne inštrumente. Kar seveda ni dovolj, da bi igro priporočil komurkoli. ***Misfit***

Invent4 ● 9 EUR

ANCIENT TRADER

Starodobni trgovec sprva daje vtis zanimive strategije s tematiko historičnega krošnjarjenja, vendar naslov vara, saj imata prednost raziskovanje in bojevanje. Prizorišče je domišljijski morski zemljevid iz antičnih časov, po katerem svojo edino barkačo korakoma premikamo skozi meglo. S tem odkrivamo nove dežele, razbitine, pošasti in tekmece, v pomoč pa so nam polja z ugodnimi vetrovi in vrtinci, ki nas prestavijo na novo lokacijo. S soldi, ki jih dobivamo z ropanjem naplavin in mrcvarjenjem sovražnikov, lahko povečamo tovorni prostor na ladji in jo pohitrimo. Nekaj malega pa navrže tudi prevažanje dobrin. To so čaj, tobak in citrusi, ki jih pač poceni kupujemo ter drago prodajamo, cene pa so povsod fiksne.



● **Na začetku se lahko ladja premakne le štiri polja na potezo, zaradi česar je raziskovanje počasno. Z nadgradnjami se doseg poveča za več kot štirikrat.**

Spopadi z nekaj vrstami nepridipravov (krakeni, sirenami, raki, morskimi konjiči, plus s končnim šefom, ki je le nabildana običajna gnida) so poenostavljeni obračuni s tremi kartami, ki jih z nasprotnikom izmenično polagamo na igralno polje. Rdeča premaga modro z dvema točkama bonusa, ta nadvlada zeleno, slednja pa je nadmočna rdeči. Podobice vlečemo izmenično in vedno je na voljo le ena vsake barve. Kamen, papir in škarje, torej. Da početje ne bi prehitro postalo dolgočasno, pa je moč karte nadgrajevati z novci.
Od načinov je tu peskovnik in devet scenarijev na različno velikih zemljevidih. Cilj vseh je odkriti tri svetinje in fentati bestialnega mitskega stražnika, preden to uspe konkurenci. In majke mi, to je vse, kar lahko počneš. Odsotno je spletno večigralstvo (čeprav je oglaševano, so ga dali samo v verzijo za xbox 360), tako da je na voljo le vroči stol za do štiri špilavčke, ki se izmenično preganjajo z barko. Cilj je tu isti kot v scenarijih. O neambicioznosti špila priča tudi manko shranjevanja, ki bi prišlo prav, saj se partije na obsežnejših zemljevidih z več tekmeci zavlečejo v več ur.



● **Vseeno je, kakšna je podoba na igralni karti. Šteje ta le barva in bonusno število na njej. Ljubitelji MTGjevske globine boste neprijetno presenečeni.**

Igra za desetaka, ki jo kot digitalni dolpoteg kupiš na *Gamersgate.com*, ima kljub omejenosti nekaj potenciala. Je hitro dojemljiva, prečiščena, uravnotežena v svoji minimalnosti in privlačna za oko. A očitno je namenjena začetnikom, ki jim je Človek ne jezi se sinonim za vrhunsko strategijo. Količkaj zahtevnejšim bo namreč vse prehitro postala dolgočasna. ***Yohan***

Games 4 Kids ● 10 EUR

SAM AND MAX: BEYOND THE ALLEY OF THE DOLLS + THE CITY THAT DARES NOT SLEEP

Sam in Max doživljata čudaško preobrazbo. Da sta čez les, smo vedeli. A to, v kar se je sprevrgla druga polovica tretje sezone, presega običajno raven prismojenosti. Potem ko smo prve tri dele kukali v Pandorino skrinjico zlohotnih igrač, v Beyond the Alley of the Dolls prikoraka vojska Samovih klonov. Tudi njih zanimajo igralni artikli, zato v samih gatah kolovratijo okrog in se obnašajo kot zombiji na lovu za možgani. V izrednih razmerah si obsojen na ubadanje z rodbino Stinky, nakar skozi podzemne tunele zlezeš še v klonerski brlog, naravoslovni muzej in na Kip svobode. Ne le, da ob tem kličeš duhove, ampak se spoznaš s cthulhujevskimi starodavnimi božanstvi. Težava je v tem, da je vsa igra mrakobna in temačna, kar ni v skladu s prejšnjo pisanostjo. To ni avanturistični kanape, ki bi masiral domišljijo in potelovadil z možgani, dočim je zabava izpuhtela nekam med pare jedke abstraktnosti. Večino časa se trudiš ukrotiti povsem podivjano štorijo, za katero se na pretrgani verigi opotekajo uganke. Namigi so vredni bore malo in ker predmetov v inventarju skoraj ni, se mora Max stalno zatekati k svojim psihološkim nadmočem. Govoru iz trebuha, šloganju in spreminjanju oblike se je pridružilo še branje misli. Zaradi nabreklosti in gordijskih zavozlank igranje ni užitek, ampak peturna tlaka. Četrti del je torej precej šibka priprava na veliki finale.



● **Praktično vsa četrta epizoda je takole temotna in zrnata. To je neprijetno presenečenje, saj sta Sam in Max od nekdaj slovela po barvitosti.**

Vsa sreča, da je ta precej boljši. Naslovili so ga The City That Dares Not Sleep, nespečnost pa je posledica tega, da se je Max pod vplivi temnih sil spremenil v godzilasto beštijo. Tu vskoči Sam, ki ima veliko dela z njegovim reševanjem. Pri tem se pojavi četica znanih likov, od noseče Sybil do perutninske zvezde, Satana in celo vampirja Jürgena. Gručica se z ulic Velikega jabolka preseli v Maxovo notranjost, ko jih ta požre kot biblični kit Jono. V zajčjem drobu pa jim ni treba žgečkati uvule, saj je anatomija Velemaxa precejšnje presenečenje. Urejena je v nepričakovanem slogu sedemdesetih, z nežno jazzovsko glasbo za ozadje. Ko se z dvigalom prevažaš med udi in si skušaš podrediti korpus, opaziš številne reference na prejšnje igre. Zaradi Maxovega stanja si ni mogoče pomagati s psihičnimi igračami, zato so uganke ukrojene drugače. Tičejo se starševstva, kulinarike in pilotiranja velikanske pošasti, s katero lomastiš po mestu. Prav tako se izborno kratkočasiš ob peharčku štosov o nosečnicah, neodvisnih filmskih festivalih in ostalih elementih iz vsakdana. Pri tem je poudarjena prisotnost telesnih oblin, še posebej ritnih hlebcev.



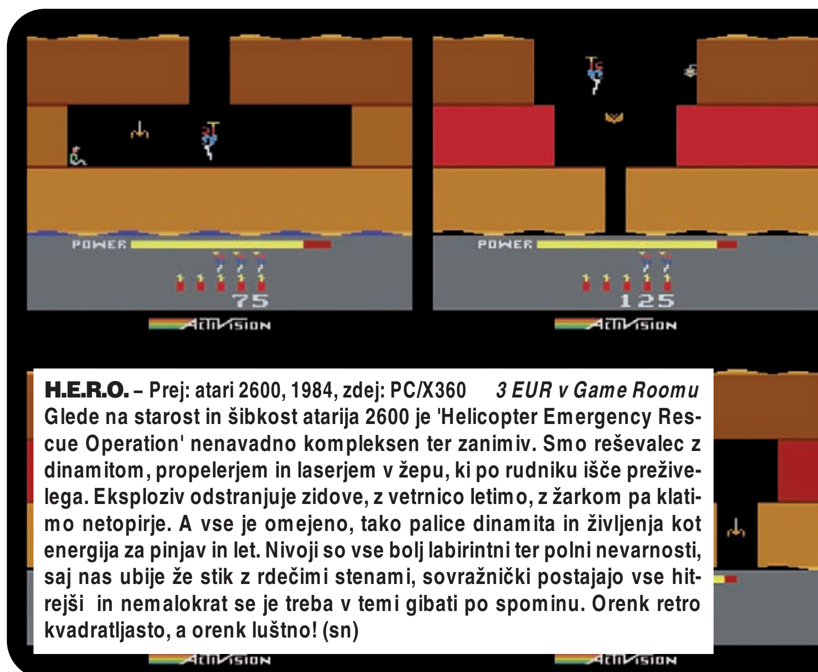
● **Mutirani Max ima v nogah dobro opremljen center za fitnes. Da prične obratovati, moraš psihološko pretentati nosečnico v zadnjem trimesečju.**

A četudi je primešanih nekaj nepotvorjenih emocij, je konec kljub vsemu na tanko razvlečen. Tako hudo kot pri četrtem delu ni, a tudi tu nekje vmes skreneš s poti odbite zabave in pristaneš v trnju norosti, ki niti barvita več ni. Kot v štirici je kleč v tem, da fabulo pretirano krancljajo in zapletajo. Kmalu komaj še slediš, kateri so dobri in kateri slabi, kaj šele, da bi dojel vse spodaj ležeče plasti. No, zaključek vozle kljub vsemu nekako poveže, toda nekaj cofkov nalašč pusti viseti za klekljanje v nadaljevanjih. In čeprav se sezoni proti koncu odpelje, je dobrodošel plus, da jo že nudijo po znižani ceni. ***Navi***

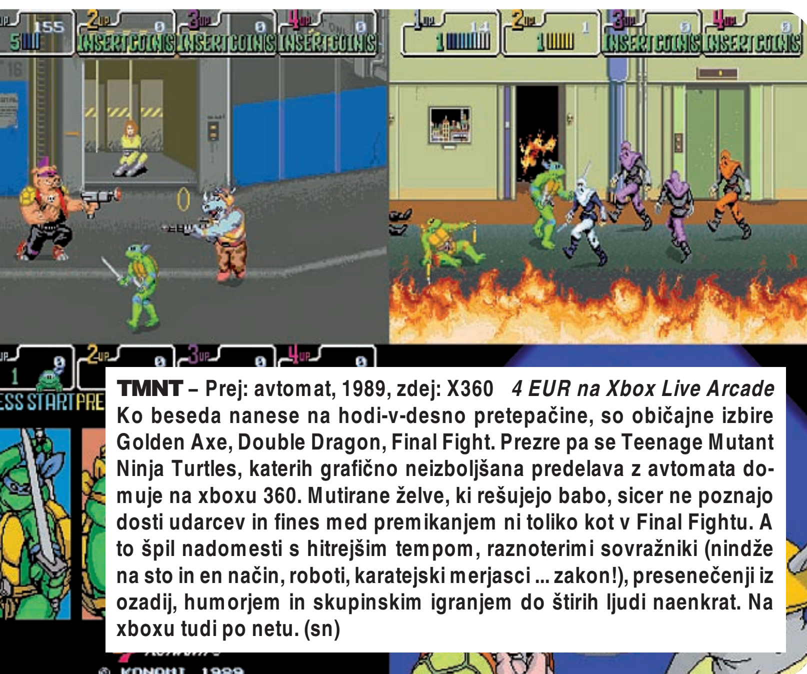
Telltale Games ● 20 $



Gauntlet II – Prej: avtomat, 1986, zdej: PS3 *3 EUR v PS Store*
Avtomatna potikalnica po ječah Gauntlet, kjer si iz ptičje perspektive klal trume monstrumov, je v igralnicah zažgala. Ergo, dvojka. Ključnih razlik glede na enico ni, so pa ječe razgibali in jih opremili z novimi prijemi, recimo s polji, ki te omrtvičijo, in nivoji, ki se prikažejo znova, toda obrnjeni. Monstrumi so zdaj večji od enega 'kvadratka' in izstrelki se morejo odbijati od zidov. Seveda je moč igrati v solo ali z do tremi kameradi, poklici pa so štirje: bojevnik, lokostrelec, valkira in coprnik. Zdaj lahko v multiju uporabiš več enakih likov, ki se razlikujejo po barvah. Danes nekam neroden špil, ki pa zna še vedno zabavati. (sn)



H.E.R.O. – Prej: atari 2600, 1984, zdej: PC/X360 *3 EUR v Game Roomu*
Glede na starost in šibkost atarija 2600 je 'Helicopter Emergency Rescue Operation' nenavadno kompleksen ter zanimiv. Smo reševalec z dinamitom, propelerjem in laserjem v žepu, ki po rudniku išče preživelega. Eksploziv odstranjuje zidove, z vetrnico letimo, z žarkom pa klatimo netopirje. A vse je omejeno, tako palice dinamita in življenja kot energija za pinjav in let. Nivoji so vse bolj labirintni ter polni nevarnosti, saj nas ubije že stik z rdečimi stenami, sovražnički postajajo vse hitrejši in nemalokrat se je treba v temi gibati po spominu. Orenk retro kvadratljasto, a orenk luštno! (sn)



TMNT – Prej: avtomat, 1989, zdej: X360 *4 EUR na Xbox Live Arcade*
Ko beseda nanese na hodi-v-desno pretepačine, so običajne izbire Golden Axe, Double Dragon, Final Fight. Prezre pa se Teenage Mutant Ninja Turtles, katerih grafično neizboljšana predelava z avtomata domuje na xboxu 360. Mutirane želve, ki rešujejo babo, sicer ne poznajo dosti udarcev in fines med premikanjem ni toliko kot v Final Fightu. A to špil nadomesti s hitrejšim tempom, raznoterimi sovražniki (nindže na sto in en način, roboti, karatejski merjasci ... zakon!), presenečenji iz ozadij, humorjem in skupinskim igranjem do štirih ljudi naenkrat. Na xboxu tudi po netu. (sn)



Zombies – Prej: SNES/MD, 1993, zdej: wii *8 EUR v Virtual Console*
Čez necenzurirano lužo so špilu rekli Zombies Ate My Neighbors, a vsebina je enaka. V pogledu od zgoraj po nakupovalnih centrih, parkih in hišah rešuješ navijačice, dojenčke in starce pred zombiji, volkodlaki, pošastmi iz močvirja, otroki z noži, norimi klovni ... Čakaj, mar ne naštevam klišejev iz filmskih grozljivk? Seveda, kajti Zombies so fina parodija na ta rovaš, ki se tematiki smeji tako z naslovom kot risankastim vtisom. Tudi igralno so kul, saj sam ali v družbi uporabljaš številna orožja, skrbiš za žrtve, iščeš ključe za vrata in izkoriščaš predmete, da si utreš pot naprej. Prezrt bonbončič. (sn)



Time Pilot – Prej: avtomat, 1982, zdej: PC in X360 *3 EUR v Game Roomu*
Steklenih oči je gmajna začetkom osemdesetih pumpala žetone v ta avtomat. V pogledu od strani krmiliš aeroplanček, ki bljuva krogle, vendar ne letiš samo v desno, marveč letalo usmerjaš v osem strani neba in ekran se premika s tabo. Kakopak od povsod naletavajo sovražne frčulje. Ko sklatiš vse in še šefa, greš v naslednje časovno obdobje, kjer te čakajo bolj kočljivi nasprotniki (dvokrilci -> enokrilci -> helikopterji -> reaktivci -> leteči krožniki). Če končaš vseh pet obdobij, pa se špil začne znova, hitreje in teže. Ni garantirano, da boš do tja zdržal, saj Time Pilot ni lahek, vendar se ga drži temeljna strelska privlačnost. (sn)



Liberator – Prej: avtomat, 1982, zdej: PC/X360 *3 EUR v Game Roomu*
Tale adrenalinski šuterski biserček je po krivici manj znan kot njegov sorodnik Missile Command. Raket ne prožimo več iz baz na zemlji, temveč s ploščadi v orbiti planeta. Vsaka baza je v enem kotu, izstrelki, namenjeni proti njim, pa prihajajo s površine. Strelivo ni omejeno, zato je akcija manj natančna kot v Missilu. A obenem je bolj divja, saj je treba istočasno paziti na trajektorije izstrelkov in nadzorovati druge, bolj živčne sovražnike. Res debilno, da Game Room ne podpira miši za premikanje merka, ker emulator MAME jo. Namesto tipk, ki znajo biti nenatančne, je zato dobro uporabiti analogno gobico na joypadu. (sn)

Aggressor iz Intelove fabrike dobi procesorja z odklenjenim množilnikom. Pripravita ga do tega, da namesti vodno hlajenje in ju požene do nezdravih hitrosti.

Dva nabriteža

Navijanje (overclocking) procesorjev je ena tistih dejavnosti, o kateri se da na spletnih forumih prebrati mnogo, a se z njo ukvarja malo rednih uporabnikov računalnikov. Navzlic dejstvu, da podporo navijanju premore že večina najosnovnejših matičnih plošč in procesorjev, okoli katerih so izdelane mašine za Word ter Huga, je to še vedno nišni hobi zanesenjakov.

Vzroki za to so znani: pohitritve v uporabnih programih niso za dol past, če se zadeve ne lotimo resno in ne vložimo denarcev v spodobne strojne komponente. Namečkoma je lahko navijanje kvarno in krajša življenjsko dobo. Velik del uporabnikov še za zagon antivirusa kliče na telefonsko linijo za strojno pomoč, kaj šele, da bi zavzeto žokali BCLK, VCC, VTT in podobne nastavitve BIOSa. Procesorji se pač ne navijejo prešernega nasmeha na dvojno hitrost, ker to izdelovalcem ni v interesu. S pospešitvijo za manjši denar dobimo zmogljivejši stroj, ki bi nam ga tržniki raje prodali po bolj zasoljeni ceni. Zmogljive navijalske izvedenke s frajerskim imenom extreme edition se zato trdno oklepajo zgornjega konca cenovne lestvice, da ja ne bi po nesreči prišle v roke neposvečenim.

Ampak glej no glej, k nam sta priromala Intelova core i5 655K in core i7 875K, najnovejša primerka z odklenjenim množilnikom frekvence. Medtem ko je bil AMD zaradi cenovne vojne prisiljen odpahniti že cenejše produkte, pa je pri Intelu odsotnost blokade množilnika statusni simbol cenovno zasoljenih ekstremnih verzij. Pri čemer sta prišleka le nekaj desetakov dražja od na papirju podobno hitrih core i5 650 ter core i7 870 (več o njem izveste v testu v Jokerju 194). Kaj vraga je zdaj to? Je bilo Intelu dolgčas in se je šel streljat v nogo? Preštudirajmo procesorja podrobneje in doženimo, če sta res taka posebneža. Hkrati pa ju uporabimo kot izgovor za to, da se v farbovitem magazinu po dolgem času spet dotaknemo navijanja.

Škratje avtoceste

Od zadnjega vpogleda v tematiko v Jokerju 159, id na stranki 3488, je preteklo že mnogo hladilne tekočine. Po zaslugi Intelove selitve pomnilniškega krmilnika v procesorsko vezje se je rahlo spremenilo izrazje. Zlasti pa se je na prizorišču pojavil turbo boost, ki takt jedra dviguje samodejno.

Kako naviti procesor, ki se navija kar sam?! Brez strahu, temeljne smernice so enake kot doslej. Srčiko še vedno brcnemo v hitrejši galop z nastavljanjem dveh glavnih parametrov: urinega takta in njenega množilnika. Prvo postavko pri starejših procesorjih predstavlja frekvenca vodila, po katerem se pogovarjajo s čipovjem na matični plošči – front-side bus ali FSB. Hitrost jedra nato dobimo tako, da takt FSBja pomnožimo z osrednjim množilnikom. Ta faktor že od nekdaj premore številke od 10 navzgor, kar pomeni, da je frekvenca FSBja mnogo nižja od srčikine, s tem pa tudi prepustnost.

Zato sta tako AMD kot Intel uvedla širši cesti za razpošiljanje podatkov po matični plošči. Zeleni procesorji že od athlona 64 premorejo tehnologijo hypertransport, modri pa so z družino core i7 dobili quick path interconnect (QPI). Takt obeh teh vodil je prav tako določen faktor osnovne enote frekvence, le da se ta ne imenuje več po zastarelem FSBju, marveč ji pravimo enostavno base clock, popularno BCLK. Pri napravah na obisku denimo znaša 133 MHz, množilnika pa sta 22 in 24. Hkrati smo dobili še eno prometnico – po delu procesorja, ki niso računska jedra. Imenujemo jo uncore, sem pa spadajo predpomnilnik L3 in krmilnika rama ter rež PCIe.



Napis 'unlocked' na škatlah konjičev naslavlja kupce, toda Intel izdelkov ni resneje oglaševal. Šušlja se, da jih je namenil tovarniško navitim sistemom.

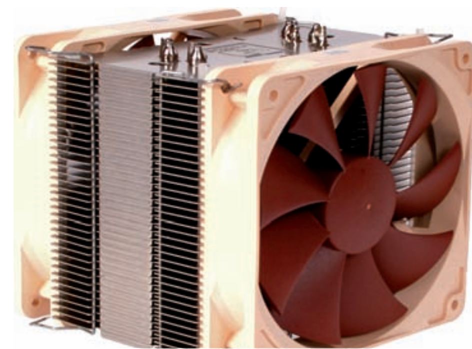
Med zviševanjem BCLK in množilnika obstajajo pomembne razlike. Ko ruknemo navzgor slednjega, se dvigne le frekvenca pretakanja signalov v jedru. Ob šlatanju osnovne urice pa čez pospešena vodila čutijo vpliv tudi ostale komponente, kot so pomnilnik, diski in kartice v režah PCIe. Tem nekaj pospeška dobro dene, a vseeno niso tako mahnjene na hitrost kot srčika in jim ob pretiravanju lahko postane slabo, da se z errorji skozlajo po monitorju.

Idealno je torej kombinirano navijanje, kjer priženemo osnovno uro do najvišje meje, ki jo dovolijo komponente na zunanjih vodilih, nakar z nastavljanjem množilnika poiščemo strop procesorskega jedra. Tako gre to v extreme editionih. Sedaj je laže razumeti hendikep, ki ga za navijalce predstavlja zaklenjen množilnik in čemu ga proizvajalci uporabljajo kot najbolj poceni prijem za omejevanje tovrstne dejavnosti. Navijanje je v tem primeru še vedno mogoče, a za dobre rezultate se morajo zanesenjaki zateči k vrsti ukrepov, kot je skrbno preizkušanje delilnikov takta vodil. Da ne omenjam dražjih komponent, ki zmorejo prenesti višje frekvence. Ta izdatek dodatno razredči vrste tistih, ki so prišli na idejo, da bi nekaj pošteno nabrili.

Domači plavži

Da navijalcev ne mrgoli, ni čudno. Že tako se je treba ves čas spopadati z glavno oviro na poti do visokih hitrosti – ponorelim toplotnim izpustom čipa. Z višanjem frekvence se le-ta še poviša, odvesti pa ga mora hladilni sistem. Ampak živimo v času, ko so zračni hladilniki zelo zmogljivi in konkurirajo cenenim kompletom vodnega hlajenja. Govorim seveda o poštenih kvadrih s topotnimi pipicami (heatpipe), za katere boste pljunili nekaj deset evrov več kot za žalost od privzetih Intelovih reber. Z dobrim zračnim odvajanjem je moč doseči spodobno pohitritev, ki je vidna tudi v nekaterih programih. Za preizkušanje meja čipov pa to ni dovolj. Tedaj je treba poseči po dobrem vodnem hlajenju ali nemara še radikalnejšem prijemu, kot so naprave s faznim prehodom (taka je domači hladilnik) oziroma tekočim dušikom.

Hladilnik ima drugače dvojno zadolžitev. Poleg preprečevanja pregrevanja in s tem ugašanja procesorja mora sredico držati na čim nižji temperaturi. Čipi so namreč polprevodniki in zanje velja, da imajo pri višjih temperaturah višje toplotne izgube. Skratka, nek CPU bo pri isti frekvenci, a nižji temperaturi od sosednjega primerka istega tipa kuril manj elektrike. Skokovitega višanja temperature zatorej ne maramo, se mu pa ne da izogniti, ko zaradi višanja takta električni signal v jedru začne izgubljati podatke in povzročati napake. Da pride k sebi, ga je namreč treba ojačati z dvigom električne napetosti. Najprej na jedru (VCC ali Vcore), kasneje na pomnilniku (VDIMM) in vodilih (VTT). Ravno višanje napetosti pa je za toplotno porabo najbolj usodno in hkrati edina resna nevarnost, ki preti mlinčku ob navijanju. Britje procesorja samo po sebi zaradi mnogoterih varnostnih mehanizmov ne more uničiti ... dokler ne začnemo pretiravati s krepitvijo električnega toka.

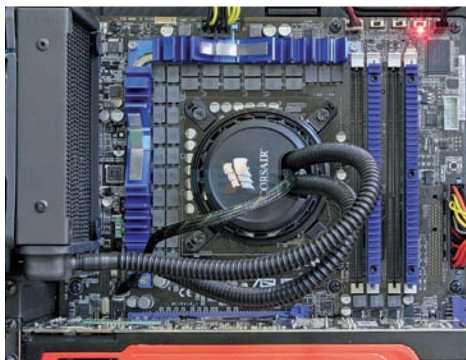


Zaradi obvladanega gretja srčik od uvedbe toplotnih cevk pri zračnih hladilnikih ni bilo večjega napredka. Ponudba je že več let na visoki ravni.

Kajevca

Pred sabo imam torej core i5 655K in core i7 875K, procesorja z odklenjenim množilnikom, kar jima nalepi oznako 'navijalska'. V ta namen je še nekaj pritiklin, na katere naletiš v BIOSu. Najbolj razveseljiva je nastavljanje korakov turbo boosta. Ta ob obremenitvi le dela jeder le-tem samodejno dvigne množilnik. Pri navadnih izvedenkah lahko ta prijem samo izključiš, proci z oznako K pa znajo določati faktorje pospešitve od 1 do 15 glede na to, koliko jeder je dejavnih. Štorija se z 875K tu začuda konča, saj zna takt pomnilnika zgolj zmanjševati in ne premore nastavljanja frekvence Uncore. Šibkejši 655K pa počne oboje.

Razen zgornjih razlik je večji core i7 875K enak i7 870 – pomeni, da je štirijedrni lynnfield pri 2,93 GHz. Manjši core i5 655K pa je 3,2-gigaherčni odklenjeni i5 650 na arhitekturi clarkdale – dvojedrnik z vgrajenim grafičnim jedrom pri 733 megahercih. Ni videti, da bi ju Intelovci za pospeševalne dosežke ročno odbirali izmed proizvedenih čipov, zato se je smiselno vprašati, če sploh upravičita malo višjo ceno. Poleg tega nas zanima še, kako se turbo boost kosa z ročno navitimi procesorji, ki smo jim ga izklopili? Je mogoče in/ali smiselno uporabljati obe zadevi naenkrat? In pa, je bolje naviti z base clockom ali množilnikom?



Vodna hlajenja so zaradi nerodnosti še vedno domena zanesenjakov. Če se ozremo na grafe, se samo zaradi iger z njimi nima smisla ubadati.

Ves špas je potekal na Intelovi plošči DP55WG, osnovani na čipovju P55 express. V režah je čepelo za osem gigabajtov Kingstonovih ramnikov DDR3 PC-12800 hyperX z latencami 9-9-9-27. Zračno odvajalo toplote je predstavljala Noctua NH-U12P SE2 v dvoventilatorski postavitvi, vodno hlajenje pa je bil z vseh vetrov sestavljen krog s črpalko teoretičnega pretoka 1200 l/uro. Sistem so bili 64-bitna Okna 7, dočim sem za mučenje uporabil programa Prime95 in LinX 0.6.4, kjer sem po eni uri potenja predpostavil, da je sistem zanesljiv. Plus stara znanca CPU-Z za frekvečne in CoreTemp za temperaturne podatke. 'Šraufal' sem pa kar v BIOSu, kjer je najbolj zanesljivo.

Mlinčkoma sem postopoma višal frekvenco ali množilnik in ju 100-odstotno zaposlil, da sem preizkusil stabilnost. Če stroj bremena ni zmogel, sem povišal še napetost. Če je odpovedal še tedaj, sem pač naletel na mejo. Saj ne, takrat sem se srdito lotil finomehaničnih nastavitev, ki bi zase zahtevale ločen članek.

Frekvence kvišku!

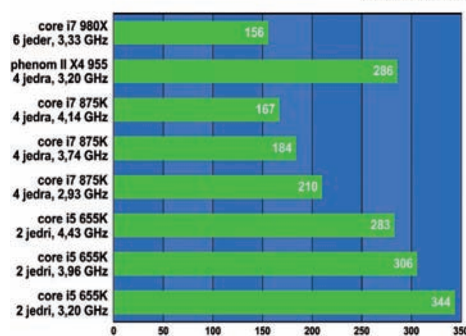
Za začetek sem preveril, koliko je moč onegaja naviti na zračnem hlajenju z le majhnim dvigom napetosti VCC. Ta pri 655K privzeto znaša 1,2 volta. Napetosti nikoli ne dvigujemo za več kot 15 %, v tem primeru 0,2 V, pa še to z dobrim hlajenjem. Z noctuo na čebru pri 1,3 V VCC je proc zmogel stabilnih 24 x 164 MHz = 3960 MHz pri navijanju z BCLK. 875K se navije za podobno mnogo: 22 x 170 = 3740 MHz.

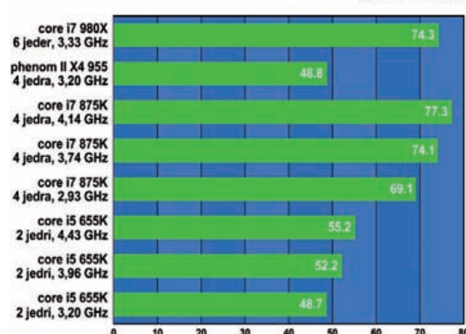
Kombinirano navijanje je trčilo ob podobne meje. Ker višja BCLK pomeni hitrejša vodila, je boljši način od uporabe množilnika. Moram pa poudariti, da sem z njo v programih zabeležil kvečjemu procent ali dva pribitka v primerjavi z uporabo multiplikatorja, zato razlika ni baš omembe vredna. Odklenjeni množilnik tu ne pride do izraza, saj smo mejo dosegli že z navijanjem osnovne frekvence. Zračni hladilnik ni pravomoški, boste rekli. Toda podoben rezultat data vodno hlajena sistema! Malček na 1,4 V je obstal pri 25 x 177 = 4425 MHz, močnejši brat pa ob enaki napetosti na 23 x 180 = 4140 MHz, kar je povprečen izkoristek.

Končni rezultat je tudi drugačen kot pri procesorjih extreme edition, ki bi najprej trčili ob mejo BCLK in bi morali pri navijanju nadaljevati pretežno z množilnikom. Slutiti gre, da novih žrebcev res ne izbirajo med posebno zmogljivimi. Sum se potrdi, ko se ozremo na široko bazo podatkov navijalcev, ki uporabljajo 'ne-K' brata i5 650 in i7 870. Oba namreč pri navijanju dosegata podobne rezultate. 4,4 GHz ob solidnem hlajenju je za core i5 650 najmanjši problem.

Tako smo z dveh strani prišli do istega zaključka. Novi sredici nista nadstandardne navijalske kvalitete in resni zviševalci frekvenc po njiju ne bodo posegali, ker prehitro trčita ob strop. Z njima Intel ni premešal kart na trgu, saj se Kja po navijalskem potencialu ne razlikujeta vidno od zaklenjenih primerkov. Komu torej pripadata? Močnejši gizmo košta 340, tamali pa 240 evrov, s čimer sta za okoli 40 evrskih bankovcev dražja od vzornikov. Odgovor naj bi se glasil, da sta namenjena tistim, ki so morali doslej posegati po AMDjevih odklenjenih black editionih. Torej nedeljskim navijalcem, ki bi se radi igrali brez mukotrpnega nabavljanja dragih komponent in ubadanja s hitrostjo vodil. Dodatni strošek ob dejstvu, da odpade potreba po dražjem pomnilniku, niti ni tako zelo kvaren. Tega sta testirana primerka sposobna in ob pospeševanju data v programju razmeroma zgledne rezultate, pa čeprav ne morem reči, da se dobro navijata.

Pri vseh omenjenih podvigih je bil turbo boost izklopljen. Že bežna računica pokaže, da je konkretno navit procesor v vseh primerih hitrejši od nenavitega s TB, saj je meja slednjega za i7 875K 3,60 GHz, pri i5 655K pa že 3,46 GHz. To pride najbolj do izraza pri večnitnem programju, ki izkorišča vsa jedra. Kombiniranje boosta in navijanja je možno, pri čemer pa je treba biti pazljiv, ker lahko ob baročnih nastavitvah pri obremenitvi enega jedra frekvenca nepredvidljivo poskoči. Za take primere potrebuješ ustrezno hlajenje in po možnosti zviševanje voltaže. Ampak če se že toliko potopiš v štrikanje okoli nastavitev, zakaj ne bi navil celotne sredice in imel sistem, ki se obnaša predvidljivo? Turbo boost pa naj ostane tam, kamor sodi – pod pokrovom, kjer neslišno dela veselje tistim, ki jih ne briga, kaj se skriva v škatli.





Je imperij nujno zloben?

Google je že dolgo časa imperij. Quattro pa preveri govorice, ali je vmes postal žleht. Ko je Domicelj prepeval: *"Več kot sam o sebi, o tebi kompjuter ve,"* se mu ni niti sanjalo, kaj vse mašine vejo o nas. Vedo pa Dan D: *"Gugl me zdej, vse premisli vnaprej, ko ti dam svoj password, nič ne bo kot prej."*

Splošno prepričanje je, da je najbolj znan Googlov moto "Don't be evil." E, ni. Tako kot v Casablanci ne slišimo stavka "Play it again, Sam," ustanovitelja spletne iskalne pošasti Larry Page in Sergej Brin tega nista zapisala v filozofijo podjetja. Šesta točka le-te v resnici pravi takole: "Denar lahko služiš, ne da bi bil zloben." Se pa je stavek pojavil v navodilu za delničarje leta 2004, ko je podjetje pričelo kotirati na borzi.

Toda vse glasnejši so oporečniki, ki trdijo, da se so se v Mountain Viewju, kjer ima Google sedež, temu načelu prav takrat izneverili. Sodu je izbila dno napoved o skupnem zakonskem predlogu o prioriteti internetnega prometa, ki sta ga spisala najbolj popularni iskalnik in Verizon, eden največjih ameriških ponudnikov telekomunikacijskih storitev. To naj bi bil smrtni udarec strašansko opevani 'spletni nevtralnosti'. Težava? Ta izraz vsakomur predstavlja nekaj drugega.

Zadnja trdnjava komunizma

Razčistimo najprej nekaj pojmov, ki niso tako samoumevni, kot bi si človek mislil. O internetu že od sredine devetdesetih pišemo kot o najbolj komunističnem konstruktu, kar ga je bilo človeštvo sposobno poroditi. Kako bi ne, ko pa se je celotno omrežje prelevilo iz vojaškega eksperimenta v svetovni fenomen s pretežno prostovoljnim delom ameriških univerz in vizionarskih zanesenjakov. Enostavno zaradi potrebe po informacijah in želje po njih delitvi – na vsak način. Ne pozabimo, osnovni gradnik protokola TCP/IP je bila zahteva, da bi znal paketek priti z enega na drug računalnik po različnih poteh, dokler katera od njih obstaja. Ravno ta zanesljivost pajčevine, botruje nepregledni količini podatkov, ki jih omrežje hrani in prenaša. Internet v prvi vrsti niso strežniki in podatki v brskalniku. Internet je ideja. In ideje, kot je dejal maskirani neznanec v V for Vendetta, so neprebojne.

Povsem drugače je s fizičnim, konkretnim. Na tej ravni je internet infrastruktura. Čezoceanski kabli, mogočne strežniške farme, vse, kar ima svoj IP-naslov. Ta infrastruktura, ki je deloma v državni in deloma v zasebni lasti, je podlaga za informacije, ki jih hočemo deliti s svetom po spletnih straneh, elektronski pošti ali magari torentih. Zastonj ali proti plačilu, to ni pomembno. Vsak avtor ima pravico, da se odloči, pod kakšnimi pogoji bo svoja dela ponudil drugim na ogled in/ali v rabo. Ravno to je bistvo spletne nevtralnosti. Avtor informacije določa pogoje odjemalcem in v ta proces se ne sme vmešati nihče. Ne ponudnik interneta, ne vlade s svojimi represivnimi organi, ne korporacije, ki bi rade na račun tega vlekle dobiček. Vsak ima pravico deliti vse z vsemi na kakršenkoli način. Dokler s tem ne krši zakonov, jasno. Načrti za atomsko bombo ja, pedofilske slike ne.

No, realnost sveta je taka, da je na enem koncu prepovedano nekaj, kar je drugod zakonito. Zato gre včasih za hojo po tankem ledu. Tudi to je internet – ne globalizacija, marveč univerzalizacija. Projekt, ki je prehitel razvoj homo sapiensa in ga povezal v nov organizem. Kontinuum. Unimatrix. V katerem je prostor za vse in vsakogar, kjer najdeš najbolj smrdljivi gnoj ter najčistejše dragulje. Pravi komunisti v zameno za svoj prispevek ne bodo zahtevali nič, pravi kapitalisti bodo hoteli cekin. Vsakemu svoje in tako je prav.

Nadstandardna storitev

A našli so se korporativni škrici, ki so zakuhali zanimivo poslovno idejo. Tale komunistični način, da lahko vsi pridejo do vsega, pač ne gre. Vsi uporabniki niso enaki – eni imajo več denarja in bi bili za nadstandardno storitev pripravljeni doplačati. Lahko si sicer kupijo širšo pipico v Matrico, a to ni to. Ponudniki storitev bi tem uporabnikom rezervirali levji delež pasovne širine, da jim bo internet delal bolje, raja pa naj čaka in benti nad počasnim odpiranjem. Edino pošteno, ne? Ne, to, da Rapidshare svojim plačljivim uporabnikom nudi kakovostnejšo storitev, ni isto, saj gre za neposredni dogovor med ponudnikom in naročnikom. Če bi pri 24ur.com ponujali hitrejšo pipico za Siolovce kot za stranke T-2 ali uporabnikom slednjega dostop celo onemogočili, pa bi nastopil problem.

Natanko tega sta bila obtožena Google in Verizon. Velikana že nekaj časa dobro sodelujeta, Med drugim imajo pri Verizonu v skrbi nekaj Googlovih mini farm, kar je v tem poslu nekaj običajnega. Poleg tega svojim naročnikom uspešno tržijo FiOS – zadevo, slično IP-televiziji, le da se pretaka po optičnih povezavah in ima dosti skupnega s servisi videa na zahtevo. Storitev uporablja nekaj milijonov gospodinjstev, zato ima Verizon izkušnje pri določanju prioritete prometa. Kakršnegakoli prometa. Lahko si predstavljate, da bi Googlu sedlo, če bi imel promet z YouTuba prednost pred recimo porno stranmi ali nelegalnimi vsebinami, ki naj bi po raznih dvomljivih analizah predstavljale tri četrtine matričnega prometa. In predlog zakona, ki sta ga Google in Verizon spackala skupaj, namiguje prav na to, vključno z nadzorom sandokanstva.



Vsaj tako je zatrdil kolumnist časnika New York Times, ki v informacijskih krogih sicer ne velja za posebno referenco, zato pa toliko bolj med ljudstvom. In zgodba je podivjala. Povzela jo je večina ameriških medijev. Naenkrat je Veliki brat skakal od povsod, širile so se govorice, kako bo zdaj zdaj vse, kar je na internetu, samo še plačljivo kot HD-kanali in HBO pri kabelskih operaterjih, pa še kaka bolj bosa bi se našla. No, k sreči je tu ameriška Zvezna komisija za telekomunikacije (FCC – Federal Communications Commisision), ki ne samo, da ji predlog ni všeč, ampak si ne pusti rada govoriti, kako naj opravlja svoje delo. Tako Googlova in Verizonova domislica nima kakih posebnih možnosti, da bi bila sprejeta, čeprav v resnici ni do kraja napačna. Nenazadnje je storitev QoS (Quality of Service) povsem običajna pri vseh spletnih ponudnikih in vsakem poštenem administratorju lokalnega omrežja, tudi domačega.
Še manj prizanesljivo smo na reč gledali na tej strani Atlantika, saj je evropski parlament tovrstne poskuse vnaprej razglasil za neizvedljive in k temu zavezal Evropsko komisijo. Seveda je možno, da si nekoč premislijo, a zaenkrat strahu ni. Poleg tega je Evropa ogromen trg, ki zna občasno diktirati Čezlužju, kako naj se obnaša v globalnih zadevah. Kar spomnite se, kako se je opekel Microsoft, ki nas ni jemal resno.
Skratka, veliko hrupa za nič pretresljivega. Še več, za nekaj precej vsakodnevnega. Teoretiki zarote si bodo še vedno mislili svoje, a ta bitka je zaenkrat mimo. Večje vprašanje je, ali imamo glede Googla kak drug razlog za skrb.

Več kot sam o sebi o tebi Google ve

Srčika tega, zakaj je veliki G za marsikoga en tak Darth Sidious, leži drugje. Google je najboljši in najbolj uporabljan iskalnik. Pika. Že to enostavno dejstvo potegne za sabo marsikaj. Recimo to, da lahko vsak o komerkoli v trenutku izve vse, kar je bilo o njem kadarkoli objavljeno na spletu. Ja, tudi slike s tiste žurke. Potem je tu Gmail. Elektronska pošta s stotinami milijonov uporabnikov, varno spravljena na Googlovih strežnikih. Vsa tvoja korespondenca na enem mestu, dostopna za iskanje. Tvoj blog na Bloggerju. Filmčki na Youtubu. Tvoj telefon z operacijskim sistemom Android, ki baje vsake toliko časa kliče domov. Geolociranje, ki jo oglašujejo kot kulsko storitev, a nagovarja ljudi, da pošiljajo svoje GPS-koordinate, in tako učinkovito shranjuje, kje se gibljejo. Ljudje sami hranimo pošast z lastnimi podatki.
In kaj Google počne z njimi? Neprestano jih prečesava, indeksira, spravlja v predalčke in jih uporablja za... oglase. Bodimo si na jasnem. Vse storitve, ki jih Google ponuja, so zastonj zaradi reklam. Te poskrbijo za levji delež njihovega prihodka in so zaslužne, da je podjetje v dobrem desetletju nabralo 50 milijard dolarjev premoženja, njihove delnice pa so vredne trikrat toliko, kar jih postavi ob bok IBMu in ne kaj dosti za Microsoftom. Nekaj sicer kapne od licenciranja iskalnega srčka in poslovnih storitev, toda veliki denarčki se stekajo iz oglaševanja. Imajo namreč pomembno prednost pred ostalimi ponudniki: uporabniku nudijo oglase, ki bi ga dejansko utegnili zanimati. Kako pa to vedo? Iz vseh podatkov, s katerimi futraš Googlove strežnike. Iz tvoje pošte, filmov, dokumentov, ki jih odpiraš. Če ni drugega, so dovolj iskalni nizi, ki jih vpisuješ, in lokacije, ki jih iščeš na Google Maps. Iz tvojih piškotkov in uporabniškega računa stroji gradijo tako podroben profil, da ti bodo, če karikiram, kmalu lahko ponudili odgovor, še preden boš zastavil vprašanje.

Z uporabniškega stališča je to zakon. Storitev nenazadnje uporabljaš zato, da ti najde odgovore in ti pomaga pri odločitvah. Po drugi strani pa – ali je prav, da neka entiteta ve toliko o tebi? Kaj pa, če te podatke nekdo zlorabi? Google sicer na vse kriplje zatrjuje, da ne le, da spoštujejo uporabnikovo zasebnost, ampak da žive osebe do tovrstnih podatkov sploh ne morejo. Toda če informacija obstaja, se lahko do nje dostopi. Morda naključni jezni uslužbenec, prizadeven heker, nemara celo terorist – včasih iz kakršnegakoli vzroka varnostni ukrepi odpovejo. Vsi vemo, kako pogoste so kraje identitete in da kiberterorizem predstavlja vse resnejši problem.
Je potem tako odveč misliti, da so vsi podatki o tebi na enem mestu čisto varni? Prevečkrat se je že zgodilo, da niso bili. Lahko zaupamo Googlu, da nam vse tisto, kar ve o nas, enkrat ne bo hudo škodilo? Ali pa, da se država ne bo spomnila in sprejela zakona, s katerim bodo policisti imeli dostop do vsega, kar Google ve o tebi? Je sploh etično, da ti podatki obstajajo? To ni vprašanje, na katerega bi vam odgovarjal jaz, vsak si mora odgovoriti sam – in temu ustrezno ukrepati. Ali pač ne, če ti je vseeno. Zakaj? Ker je zakonsko dopustno, tako kot to, da ti Mercator da kartico s popusti in na račun tega pozna tvoje nakupovalne navade bolje kot ti sam. Pa ljudje čezenj bentijo dosti bolj – že res, da zaradi počasnih blagajn in judovskih cen, ne zaradi kraje zasebnosti – kot čez Google. Le zakaj, če obema in še komu prostovoljno izdajamo svoje življenje?
Ker na drugi strani oceana niso tako zabiti, kot vse preradi mislimo, ne preseneča novica, da so v Teksasu že sprožili preiskavo, ali Google zlorablja svoj monopolni položaj in prireja rezultate iskanja tako, da v ospredje potiska strani oglaševalcev, ki prispevajo največ cekina. Podobno preiskavo je pred časom sprožila Evropska komisija, a zaenkrat niso odkrili še ničesar takega, kar bi domneve potrjevalo. Google se po drugi strani brani, da so njihovi algoritmi čisti kot solza, in s prstom kaže na Microsoft, ki naj bi stal za vsemi ovadbami. Ne zaman, kajti redmondski iskalnik Bing ima kar štirikrat manjši delež iskanja in ga hoče povečati za vsako ceno. Namig: naj najprej poskusijo z boljšim iskalnim algoritmom. Ali pa nemara vse, kar G ve o nas, dejansko vrača boljše rezultate? Smo zavoljo udobnosti pripravljeni žrtvovati zasebnost? Če parafraziram Benjamina Franklina, si potemtakem ne zaslužimo ne enega, ne drugega.

Alu folijo na glavo!

Obstaja kup skupin, ki že nekaj časa kažejo na očitne zlobnosti v obnašanju nekdanjega zlatega dečka informacijske industrije. Ena takih je Prisonplanet.com. Ob avtorjih te spletne strani bi lahko zamahnili z roko, češ, še eni teoretiki zarote, ki so prepričani, da jih vlada in korporacije prinašajo naokoli na vsakem koraku ter da za vsem stojijo zlobni vesoljci z laserji. A tudi take utrgance je treba pogledati realno in pri njih poiskati zrno resnice. V tem primeru je zrno to, da bodo drugi o vas vedeli toliko, kolikor ste pripravljeni z njimi deliti. V dobi Facebooka, Twitterja, pametnih telefonov in nadzornih kamer na vsakem koraku, se odločitev, kaj o vas bo pricapljalo na splet, sicer seli iz vaših rok v tuje. A le deloma. Za večino kozlarij, ki bi jih lahko obžalovali, ste odgovorni sami, kot tudi za to, kaj bo šlo v svet. Pomislite na to prihodnjič, ko boste v iskalno vrstico vpisali 'preteen furry pissing lesbians with dicks". Nekje na drugem koncu sveta je računalo to shranilo, da vam bo naslednjič ponudilo oglas za mačja stranišča, namenjena velikim mucam. Ne pravim, da postanite paranoiki. Toda zdrava pamet je postala tako redka, da je zdaj že supermoč.

Premiki

Namesto da bi šel Sneti na zrak, v elektronski kajuti igra pinkpong in luča frizbi v deviškem preizkusu alternativnega načina igranja na PS3. Prispel je move. Televizor preživi, japonska vaza ne.

Ko je Sony leta 2003 na trg poslal kamerico eye toy za playstation 2, je s tem uvedel nov način igranja. Njeno oko je snemalo okolico in v njej prepoznavalo tebe, kar je proizvajalec izkoristil za zbirke miniiger ter simulacije fitnesa, od katerih ni shujšal še nihče. Toda na podlagi očesne igrače so imeli pripravljeno še nekaj. Kamera je lahko sledila barviti krogli v roki, kar je odpiralo nove nadzorne možnosti.

Manjkal pa je ključni del sestavljanke, ki ga je leta 2006 pokazal Nintendo. Bistvo te drkalice je igrator wiimote, ki v prisekančka toči podatke o nagnjenosti in pospešku, prek diod na senzorski paličici pa omogoča vodenje križca po zaslonu. Ko je vsakdanji, z igrami niti ne povezani folk dojel, da lahko z wiimotom oponaša teniški lopar, palico za golf, samostrel, roko v boksu in mažoretni kij, je za konzolo prijaznega videza ponorel. Predvsem zaradi gibalne novitete so doslej po svetu prodali več kot 74 milijonov wiijev in Nintendo, ki je bil po faliranem gamecubu na robu prepada, si je opomogel. It prints money, Iwata-san!

To je bil manjkajoči člen. Zdaj se piše 2010 in Sony je naposled lansiral move kot združek obeh konceptov. En del je move controller, nadzorni dodatek za PS3, ki se zgleduje po wiimotu, drugi pa kamerica, ki mu sledi po prostoru. Najboljše iz obeh svetov.



Sony se napreza, da bi movu nadel podobo naprave za vse sloje igralcev. Od takihle na sliki, ki izven marketinških glav seveda ne obstajajo, prek navdušencev nad zgolj določenimi špili do core gejmerjev.

Naprava

Move controller je brezžična, lično oblikovana črna paličica, ki fino sede v desno ali levo dlan. Na prednji strani, tam, kamor pride tvoj palec, ima velik gumb, označen z vijugo, ki je muvov simbol, in okrog njega štiri manjše standardne playstationove knofe. Zadaj je analogni petelin in na vrhu krogla iz prožne snovi. Ta je bistvena, saj se prižge v igrah in spremeni barvo glede na svetlobne pogoje v prostoru. Po zgledu wiiljinca vsebuje triosen merilnik pospeška in žiroskop za gruntanje vrtenja, s čimer sporoča premike ter obrnjenost, le da je natančnejši od konkurenta.

Rožnato, modro ali drugače farbovita je krogla zato, da jo prepozna kamerica playstation eye, ki je sestaven del paketa. Eye postaviš predse, v večini primerov pod ali nad televizor, da te zajame v vidnem polju. Priporočljiva oddaljenost je od 1,5 do 4,5 metra v normalnih svetlobnih pogojih brez ovir in reflektivnih površin. Kamerica je enaka tisti, ki jo prodajajo že nekaj časa in je bila v paketu s kvartopirsko igro Eye of Judgment. Zmore ločljivosti 640 x 480 pri 60 Hz in 320 x 240 pri 120 hercih, ima mikrofon in objektiv je moč preklopiti med širokim ter ozkim kotom. Uporabna je tudi za snemanje na PS3, kar storiš z dolpotegljivim orodjem EyeCreate, in na peceju kot webcam. Ker je eye s PS3 povezan po žici, zna ta kaziti videz sobane. A brez njega izven XMBja, po katerem navigiraš s tiščanjem triggerja in nagibanjem move controllerja, večinoma ne gre. Move controller namreč v prostor umesti prav kamera, ki sledi barviti krogli. Vsa ta tehnologija natančno zaznava, kako je move obrnjen, kaj z njim počneš in zlasti, kje v tridimenzionalnem prostoru je.

Move controller je moč dopolniti s takisto brezžičnim navigation controllerjem. To je ročajček za v drugo roko, ki je videti kot prirejen del običajnega joypada. Enako kot nunčak, ki razširi funkcionalnost wiimota. Na navigation controllerju so analogna gobica z možnostjo klika, digitalni križec in dva gumba (O, X) spredaj ter dva (L1, L2) zadaj, od katerih je en analogen. Namen je torej očiten. V dlan sede lepo, zaenkrat pa je podpora zanj švoh. Bolje bo, ko pridejo resne igre, kjer boš s tem igratorjem vodil lik, z movom pa šibal merek po ekranu.

Igr(ic)e

Ob prihodu mova 15. septembra so izdali le nekaj nedeljskih igric. V trgovinah so zbirka športnih miniiger Sports Champions, izgovor za druženje za istim kavčem Start the Party, hecna dirkačina Kung Fu Rider in oskrbovalnica navideznih žvali Eyepet: Move Edition. Prve tri stanejo okrog 40 evrov, Eyepet 30.



Familija se zabava z eno od minic v Start the Party. Za mulce, mule in špilov nevajene je gizmo s tem zavojem špiličev pravzaprav kar simpatičen.

Move pride najbolj do izraza v Sports Champions, kjer gorjačko uporabljaš kot športni pripomoček. V lokostrelstvu pomeriš v zaslon in stiskaš petelina za napenjanje tetive. Še bolj veselo je, če imaš še en move controller. Tega primeš v sosednjo roko in jo povlečeš nazaj, ko bi držal pravi lok. Ker je treba šicati premične tarče, strelištvo ni tako lahko, kot se zdi, in je primerno tudi za enega, saj tekmuješ z računalniškimi nasprotniki. Potem je tu namizni tenis, kjer s premikanjem move controllerja usmerjaš breztelesen lopar. Tu se lepo vidi, kako se že najmanjši premik roke in telesa odrazi v poziciji loparja ter koliko natančneje move prepoznava dejanja kot wiimote, z wiimotion plusom ali brez. Ne gre sicer za pravo simulacijo, saj je fizika lahkotna in PS3 preveč nadzoruje žogico. A tvoje zamahovanje hitro privede do rezane ali močno odbite okrogline. Zamika pri vnosu (input laga) ni čutiti, kar ni nenavadno, saj naj bi pri movu znašal toliko kot pri dual shocku 3, torej 22 milisekund. Nadalje v Sports Champions mečeš frizbi, tepeš žogo v odbojki na mivki in z mečem udarjaš po nasprotnikih ter se braniš s ščitom. Če imaš dve liziki, je izmikanje lažje. Štimunga je barvita in prijazna, a resnejša in bolj realistična kot v otroških Wii Sports. Nekam dragi so Šampioni in lahko bi jih movu prilagali. A zazdaj boljše demonstracije farbovite paličice ni in stvar je čisto simpatična ter zabavna celo za puščavnika, v družbi pa sploh.

CENIK OPREME

Move starter pack (nadzornik move, kamerica eye toy in disk z devetimi demoti) po uradnem ceniku velja 60 evrov. Sam move controller pride 40 EUR, navigation controller pa 30 EUR. Za lično polnilno postajo (charging station), kamor sedeta move ter navicon, željo 30 evrov in za puškarski nastavek, uporaben v tračničnih in drugih streljankah, 13 bruseljčanov.



ZANIMIVI NASLOVI

The Shoot (letos): tračnična nažigačina, v kateri bomo pomagali pri snemanju holivudskih filmov različnih tematik. Move bo ključnega pomena za natančno streljanje in dobro izkušnjo.



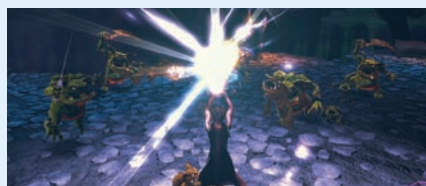
The Fight: Lights Out (22. oktobra): v tej pretepačini bomo tepli gručice smrdljivih zapornikov in zmešanih panksov. Zna biti pune haufne bolje od wiijevega boksa.



Flight Control HD (15. izšlo na PSNju): gre za predelavo z iphona in DSija, postanemo pa kontrolor letališkega prometa, ki mora poskrbeti za varne vzlete in pristanke avionov. Z movom bomo risali linije za pristanek.



Sorcery (2011): akcijska frpjka z od zadaj gledanim likom, v kateri bomo z muvom coprali uroke in cimprali napitke.



Deadliest Catch – Sea of Chaos (2011): nadaljevanje igre Deadliest Catch – Alaskan Storm iz leta 2008, ki je temeljila na Discoveryjevi oddaji, naj bi omogočila muvasto trnkanje in harpunjenje.

Heroes on the Move (spomladi): ta akcijska pustolovščina bo združila šest risankastih likov iz Sonyjevih franšiz – Ratcheta, Clanka, Slyja, Bentleyja, Jaka in Daxterja. Podpora muvu ni videti bistvena, zna pa doprinesti.





Za Kung Fu Rider bi lahko uporabil kateregakoli iz malhe izrazov, kot so posiljeno, brezzvezno, pesek v oči in scanje proti vetru. Ali vse skupaj.

Natanko sem meri Start the Party, še ena zbirka mini-igric. Tu se move na zaslonu spremeni v določen objekt, ki ustreza tematiki minice, in je prilepljen na sliko iz kamere. Tako s svetilko osvetljuješ duhove v temi, s teniškim loparjem mahaš po žuželčnjadi, frizіraš lase in z ventilatorjem pihaš ptičke v gnezda. Vse skupaj deluje precej okorno in starinsko, saj bi prisegel, da sem nekaj od tega že igral ob lansiranju eye toya, in je zvečine le povprečno zabavno. Je pa za žur dovolj en move, ki si ga banda podaja. Več jih Start the Party itak ne podpira.
Najmanj svetujem Kung Fu Raiderja, ki je bedna dirkačina z vozičkom. V njem na begu pred mafijozi jackassovsko šopaš po hribih navzdol in se smrtno zaletavaš v praktično vse. Poganjaš se z mahanjem muva, skačeš pa z le malo drugačnim gibom, tako da je zmeda hitro tu. Namečkoma so steze mlačne, količina trikov omejena in napredovanje mukotrpno, tako da je vtis slabši kot v sorodnem Tony Hawk's Downhill Jamu. Eyepet pa ni moje sorte igra. Mutantskega zaveca bo raje poskusila vzgojiti Navi. Priporočljivo je tudi preizkusiti vse demote na starter disku.



Če mladeži ne daš živega ljubljenčka, nemara posezi po Eyepetu, kjer ga z muvom kopaš in češeš. Tu žverce ne praskajo kavča, ne serjejo in ne crknejo.

Potencial

Nabor softvera za move pri splovitvi je resda nekam boren. Hkrati vedno obstaja možnost, da boš reč čez leto ali dve zaradi slabega tržnega odziva uporabljal le za razporejanje pleskavic po žaru. Toda načrti so smeli. Pridobili so podporo 36 založnikov, med katerimi so playerji kalibra Electronic Arts, Activision in Ubisoft, move pa bo uporaben v vseh sortah iger. Na eni strani bodo lahkotnice, kot so kegljanje Brunswick Pro Bowling, plesnica Dance Dance Revolution in kviz TV Superstars, na drugi orenk naslovi tipa Killzone 3, LittleBigPlanet 2 in SOCOM 4. Za kar nekaj obstoječih špilov, kot so Pain, Flower, Tiger 11, MAG, Heavy Rain in Resident Evil 5 Gold, nameravajo čez Playstation Network dostaviti brezplačne zaplate in tako vanje vnesti podporo za move.



Ker sem pinkponk kot mladinec dosti nažigal, me ta del Sports Champions ni zares navdušil. Omogoča pa vsekakor več svobode kot tenis v Wii Sports.

V družinskih športščinah in podobnem je movova naloga jasna: oponašati lopar, lok in Lojzetovo glavo ter tako omogočiti igranje, kakršno s ploščkom ni mogoče. V manj lahkotnih naslovih pa bo move edini igrator ali zamenjava za dual shock. V Heavy Rain: Move Edition bomo gibe orisovali z movom namesto z drezanjem joypada, Hustle Kings bo omogočal bolj resničnosti podobno premikanje palice za biljard, dočim bomo v Resident Evil 5 s svetlečo kroglo vodili merek po ekranu. Interesantna ume biti podpora muvu v realnočasovni strategiji R.U.S.E, kjer bi lahko novi nadzornik uspešno nadomestil podganico, in v Echochromu 2, v katerem bo move baterijska stevilka, kajti igra se bo bavila s sencami.
V splošnem menim, da ima move velik potencial. Številnim se zdi mahanje po luftu med poskakovanjem pred zaslonom trapasto in v golem bistvu se z njimi strinjam. Takisto pričakujem dosti posiljene podpore. A ravno tak način nadzora lahko neukežu odškrne duri v svet e-zabave in mu pričara večere luštne zabave. Obenem pa zna biti muvovo natančno zaznavanje položaja v prostoru odlično orodje za pozorne načrtovalce iger s svežimi idejami. Take, ki ne bodo ostali pri trzanju za sekljanje v arkadnih rezljačinah in slični prvožognih neumnostih. Z muvom verjetno ne bomo simulirali dviganja zastavice v formuli ena in usmerjali Dukovega otepača med scanjem, kot je bilo slišati z našega foruma. Niti ne bo postal gangstersko orožje v Mafiji 2, kot namiguje tomesečna naslovka. Lahko pa bi nosili baklo po temnici v prvoosebni fantazijščini in svetili v posebej črne kotičke, usmerjali fotoaparat v naslednjem Fatal Framu, šarili pod pokrovom motorja v Gran Turismu 5 Ultimate Move Edition ... Move lahko na PS3 spodbudi zanimivi žanr tračničnih streljačin, ki so zaradi sličnega kontrolerja že dvignile glavo na wiiju, naredi konzolne realnočasovne strategije dejansko igralne, spodbudi udeleženje pornografske industrije (simulacija drka!) in tako dalje. Načinov uporabe je še in še.



Nakupa premičnika na vrat na nos v tem trenutku sicer še ne bi svetoval, saj Sports Champions z druščinico tega ne upravičujejo. A cena mova in periferije ni pretirana in videti je, da bo podpora široka, raznolika ter predvsem dolgoročna. Spremljali jo bomo in svetovali.

Lara Croft and the Guardian of Light



Babji Indiana Jones je spet med nami, a brez nalepke Tomb Raider, v nenavadnem pogledu in v sveži prodajni shemi. Guardian of Light namreč ni škateln, marveč dolpotegljiv špil, ki ga na Xbox Live Arcade kupiš za 15 evrov (1200 Microsoftovih točk). Prav tako ne teče iz običajne perspektive od zadaj, čeprav uporablja pogon iz Underworlda, marveč v izometrični od zgoraj. To pomeni nič več zijanja v Larino oblo rit in vimenozni jošketini, saj je najbolj drzna arheologinja na svetu zdaj oddaljen, droben lik, ki mu manjka osebnosti. K njeni neizrazitosti takisto pripomore odsotnost poštene štorije, saj je pripovedkica o azteškem božanstvu, ki ga je treba strpati nazaj v tisočletno ječo, kumrna kot v cenenem stripu, osredotočenem na akcijo. Temu ustrezno so vmesne sekvence, narejene s srčkom, kratke, uvod in konec sta iz stripovskih sličic, vmes pa je slišati nedoživet govor. A taka je popotnica budžetni ceni.

Nekako peturna avantura se začne v srednjeameriškem templju, kjer ob jasnih tutorialih hitro ugotoviš, kaj ti je početi. Tisto, kar si v Grobničarkah od nekdaj: streljati, skakati in reševati uganke v več okoljih, kot so katakombe, strupa polno močvirje in ognjeno podzemlje. Mestoma so območja hvalevredno nelinearna, opremljena so z zemljevidom in se posojajo raziskovanju, medtem ko gre drugje za običajno premočrtne stopnje. Za rešetanje je Lara opremljena s klasičnima pištolama, ki ju kasneje dopolni s številnimi drugimi orožji – uzijema, bruhalom plamenov, avtomatsko puško, minometom in bazuko. Streljanje je preprosto, saj moraš zgolj nameriti z desno gobico in tiščati petelina (RT). Bistvena je neizčrpna zaloga statičnih bomb: eno položiš na tla, nakar jo z vnovičnim pritiskom na gumb sprožiš. Enako prav pridejo za rušenje zidov, demoliranje lesenih palisad, odstranjevanje ovir iz mehanizmov starodavnih mašin in poškodovanje sovražnikov.

Teh je veliko vrst in so navdihnjeni z azteško mitologijo ter srednjeameriškim živalstvom, po čemer je raztresena merica fantazijskega praška. Na eni strani koliniš pajke in krokodile, na drugi jaguar-človeke, na tretji pa magične skelete, goleme iz lave, ograste zajebance in t-rexaste dinozavre. Uničenci za sabo puščajo zavoje prve pomoči, municijo in kristalne lobanjice, ki prispevajo dodatne točke za rezultat. Strelski obračuni so hitri ter napeti in od tebe kmalu ne zahtevajo več samo besnega tiščanja gumba med ritenskim umikanjem, marveč tekanje okoli in delanje prevalov. Podobno kot v običajnih Tomb Raiderjih, le da imaš tu boljši pregled nad okolico. Najbolj te na preizkušnjo postavijo v redu šefi, ki od tebe nočejo vedno golega streljanja, temveč manevriranje med stikali, ki iz tal recimo prikličejo kopja, in ogibanje nevarnim območjem. Ob tem ni na spregled niti ene sekvence QTE, kjer bi moral za filmsko odvijanje pritiskati gumbe v skladu z navodili na zaslonu. Je pa res, da nažiganje za spretneža ni posebna prepreka, saj manjka globine in taktike iz večjih iger. Izkušenim priporočam, da si boj takoj nastavijo na 'hard', saj bodo spopadi dlje obdržali zanimivost.

No, bistvo Guardian of Light ni pokanje barab, čeprav ga je dosti in je spretnost v njem neobhodna za fentanje zadnjega glavarja, marveč ploščadenje v navezi z logičnim mišljenjem. Špil ni Mario, toda pri odrivih je treba biti kar natančen, sploh v par sekcijah, kjer platforme izginjajo, grozijo ti plameni iz obračajočih kamnitih glav in vse se ruši za teboj. Nekatere višje točke doseževš s kavljem na vrvi iz TR: Legend, s katerim se zahakljaš ob velike prstane in zanihaš čez prepad. Drugič uporabiš neskončno zalogo sulic za metanje. (Ljubitelji Rocca Siffredija se sprašujejo, kam jih teta spravi, ampak imperialne gospe se takih reči vendar ne bara!) Sulice so uporabne za delanje šiškebaba iz sovražnikov, največ tri zapored pa lahko zapičiš v zid, da pustolovka po njih zapored odskače na varno. Točkovno precizen pri takih hopsih ni treba biti, saj Lara približno ve, kaj si se namenil storiti. A preveč ohlapnosti in zaspanosti se kaznuje.

Več časa za premislek imaš ob puzlah. Nekatere moraš nujno rešiti, druge so v stranskih, opcijskih grobnicah. Oboje bazirajo zlasti na kotaljenju velikih krogel na stikala in piedestale, kar je včasih mogoče le tako, da pod kuglo postaviš bombo, da jo odnese skozi zrak. Ker je fizika dinamična, je natančnost vse prej kot zagotovljena, tako da moraš njen let naštudirati. Ponekod se počutiš kot Sampras z velikanskim loparjem. Eksplozivnim! Drugod ročice in plošče v tleh sprožijo premikajoče se zidove, špice in ognjene zublje, ki te ubijejo v trenutku. Možganjenje je tako neločljivo spojeno s poskakovanjem, večkrat pa tudi z nažiganjem, saj se v puzle vmešavajo iz portalov prilezli tolovaji ali pa je treba od daleč posnajpati kako vrtljivo ogledalo, da preoblikuješ del nivoja.

Špil je sicer moč končati brez nabiranja artefaktov, a si s tem razpoloviš igralni čas in sfališ številne bolj ali manj simpatične ugankice. Če jih pridno rešuješ, dobiš veliko nadgradenj zdravja in streliva ter jerbas artefaktov. Ti izboljšajo Larine sposobnosti (obnavljanje energije, močnejše bombe, večja hitrost ...) in okrepijo orožja, če te sovragi niso poškodovali. Ker imaš lahko naenkrat opremljenih le nekaj artefaktov, izbira včasih ni samoumevna. Naokoli so razmetane še teže dosegljive rdeče lobanje. Z vsem tem pokemonskim nabiralništvom odklepaš orožja in kostume za Laro ter izboljšuješ točkovni rezultat, ki ga s svetom in prijatelji primerjaš na internetnih lestvicah.

Dodatna plat Guardiana je sodelovalni način za dva na enem xboxu. V co-opu eden vodi Laro in drugi azteškega vojščaka Toteca, med štajerskimi brati 'totega Tuteca'. Model je nekaj počasnejši in težji od Lare, kar nadomesti s tem, da je opremljen s konkretnim ščitom. Croftovka tu nima kopij, a lahko spleza na njegov ščit, s katerega se nato odrine. To lahko izvede, ko Totec stoji, ali med njegovim skokom, kar zahteva uigranost obeh strank. More ga tudi začopatiti s kavljem, s čimer ga povleče navzgor ali ga reši smrti v prepadu, on pa se lahko sprehodi po njeni špagi, razpeti čez globel. Co-op je kar zabaven in ne pretežak, tako da zanj lahko poprimejo joypadno manj spretne punce in žene. Po drugi strani pa obsega manj kot polovico stopenj iz enoigralskega dela in še tiste, ki so, niso najbolj domišljijsko preoblikovane za sodelovanje. Tistega, ki je puščavništvo prej že končal, bodo verjetno dolgočasile. Moti tudi, da ni spletnega co-opa. Tega bodo z brezplačno zaplato dodali 28. septembra, na dan, ko izdelek pride še na PC (Steam) in playstation 3 (PS Store), a vseeno.

Itak igra ni pretiran biser, saj tako skakanje kot boj ter puzle ne presežejo dokaj temeljnega nivoja in sčasoma postanejo rutina. Elementi in rešitve miselnih orehov se začno dodobra ponavljati in dostikrat rešitev vidiš v nekaj sekundah po vstopu v stransko grobnico. Nov val kanonfutra pa pobiješ z možgani na off. Artefakti bi lahko imeli večji vpliv in želel bi si, da bi nasprotniki uporabljali več vzorcev. Toda vidi se, da ne gre za velik naslov. Motijo tudi šlamparije: igra pri nekaterih ugankah vztraja pri svoji rešitvi, čeprav bi jo zlahka opravil drugače, tu so neumne skakalne omejitve (steber je videzno čisto dosegljiv, a ga ne moreš doseči in pika), nenadzorljiva kamera zna zakrivati pogled na dogajanje, Lara je včasih tipično nerodna in prisotni so hrošči, ki botrujejo nesmrtnim sovražnikom ter visenju na nevidnih zidovih. Brez takih neumnosti Crystal Dynamics očitno ne zmorejo, saj jih gledamo v vseh novejših delih niza. In, jasno, vzdušje je mnogo slabše kot v klasičnih Tomb Raiderjih, saj ni Larine 3D-elegance, medtem ko sta zgodba in njen lik docela zanemarjena.

A po drugi strani je Guardian of Light solidna arkada z dosti vsebine in pravilno odrejeno ceno. Je mirna prebivalka kategorije 'čisto za preigrat', dasiravno se bo najbrž utopila v jesenskem navalu nezamudljivih, bolj pompoznih naslovov.

ZGODBI OB ROB

Crystal Dynamics so štorijico v Guardian of Light osnovali na mitološko-arheoloških dejstvih, ki pa so jih zadosti poenostavili, da je razumljiva igralcem na območju krščanske kulture, ki iščejo predvsem rudimentarno zabavo. Bistveni negativec je Xolotl (Šolotl), azteško božanstvo strele in smrti, temni dvojček boga Quetzalcoatla (Kecalkoatla). V igri je predstavljen kot zlodej, ki bo svet potopil v kri in ogenj, kar večkrat sam pove. Po angleško brez naglasa – očitno je imel s sabo v dvotisočletnem zaporu veliko slovarjev. Toda Azteki ga niso imeli za imanentno zlobnega, saj je bil precej bolj večplasten, in povezovanje z našim hudičem izpade precej bedno.

Slično nezrela je umestitev predmeta, ki bo Xolotla s pomočjo srčnih bojevnikov Lare in Toteca vnovič zaprl v ječo. Ta predmet je čarobno Dimno zrcalo (Mirror of Smoke), ki ga Lara premakne in tako spusti z vajeti Xolotla. Predmet ni izbran naključno, saj so Azteki ogledala uporabljali za vračevsko zdravljenje in so jih radi izdelovali iz obsidiana. Mimogrede, obsidian je kamnina vulkanskega izvora različnih barv, ki lahko odseva okolico, iz njega pa so delali tako orožja kot zrcala. Dimno zrcalo je eden od prevodov imena Tezcatlipoca (Teskatlipoka), ki označuje eno najvišjih božanstev v azteški mitologiji. Dobri bog bo ob dejanjih neustrašne pustolovke ujel zlobnega boga? Mislim, da si Lara zasluži boljša bajanja.

76 *Majhna Lara + drobni joški + mini cena = omejena igra? Sneti se kar strinja.*

xbox 360 **Crystal Dynamics / Eidos**



Naval pajkov in troloidov je videti neustavljiv. A dovolj je, da s tekom ali prevali ustvariš prostor med njimi in sabo, ki ga izkoristiš za streljanje.



Aztekovo kopje v akciji. Če ga hočeš v zid zapičiti više, moraš to storiti s stopnic. Postopek kmalu postane zelo očiten, toda igra ga še vedno uporablja.



Na nelinearnih območjih je treba na različnih koncih nabrati ključne predmete in jih prinesti na ključno mesto, da odpreš velikanske duri naprej.



Za dele, kjer te med skakanjem po stebrih kurijo plameni, potrebuješ nekaj ploščadnih spretnosti. A ni krize – igro bodo končali tudi bolj nerodni.



Dogajanje nenehno spremlja glasba, ki pa zvečine ni prav nič ležerno mistična, marveč te z divjim ritmom nenehno priganja. Včasih kar malo preveč.



Za premaganje (svobodno upodobljenega) t-reksa nimaš dovolj močnih orožij, zato je treba uporabiti okolico. A postopek ne bi mogel biti bolj očiten.


Lari je glas vnovič posodila mična Keeley Hawes. Zato morda še toliko bolj preseneča, da so govorci slišati tako naveličani.



Kar nekaj je napetih bežalnih sekvenc, kjer te zasleduje potres ali ogromna zobata beštija. V njih je razporejenih več kot dovolj nadzornih točk.



Scott Pilgrim vs. The World

Serija šestih stripovskih romanov o mladem sanjaču Scottu Pilgrimu (glej Črkožer) je kul, celovečerec v naša kina prihaja 24. septembra – kaj pa igra za PS3 in xbox 360, ki jo za 10 evrov kupiš v njunih spletnih trgovinah? Po eni strani gre za zanimivo, domišljijsko reč. Kanadsko-kitajsko-romunski avtorji so si za temelj izbrali starodavno zasnovo od strani gledanih, hodi-v-desno pretepačin a la Golden Axe. Temu primerno je muzika osembitno chiptunasta in zgolj stereo, efekti so temeljni in se jih drži starinski šum, govora ni, grafika pa je pikslasta. A manko poligonov ne pomeni manka očarljivosti, kajti gibljive sličice so izrisane z obilico radosti. Scott veseljaško odpira usta in oči, zresnjen blokira in izraža stripovsko jezo, ko jih dobi okrog ušes. Tudi vsak nasprotnik ima svojo osebnost, ki sega od resne borilnosti do trapastih izrazov na frisih. Tako kot v stripih je očiten odmev mang, na srečo pa se niso odločili za črnobelo tehniko, marveč za krepko farbovitost. Luštna in pisana je tudi okolica, ki obsega zasnežene ulice Toronta, zabavo za noč čarovnic, uklet gozd in visokotehnološki brlog. Povsod postopajo simpatični civili, dočim se normalni nivoji odcepljajo v kratke bližnjice, kjer po zraku letajo denarja polni prašički.



Za razliko od Shanka se lahko Scott v prostoru premika gor in dol. A spopadi so v Pilgrimu dosti bolj razsekani in krčeviti. Shank je boljši.

Ikskjuzmi? Hja, stripi dostikrat posežejo v fantazijske vode, saj je njihova glavna tema ta, da mora Scott poraziti sedem zlobnih bivših fantov Ramone Flowers, v katero je zacopan. To ga vodi v bizarne pretepaške situacije in igra ni nič drugačna. Kar se začne kot normalna tepežkarica, se prelevi v ringlšpil odbitosti, ko Scott na grbo dobi živčne dobermane, gromozanskega robota, črevaste zombije, androidne navijačice, rosomahe in nindže. Bolj ali manj parodičnih referenc na igre in popkulturo je ničkoliko, od Double Dragona prek animejev tipa Mazinger do večdelnega zaključnega šefa. Najbolje pa se bodo imeli ljubitelji stripov, ki bodo prepoznali obilico materiala iz njih. Če jih nisi bral, zna dosti humorja in poklonov spolzeti mimo tebe, vendar čitanje ni nujno, saj je zgodba preprosta.

Namesto fabule in pogovorov je namreč v ospredju golo mlatenje. Ko izbereš enega od štirih likov – Scotta, Ramono, Kim ali Stephena (odkleneš lahko še Nega-Scotta ter gospoda Chauja) –, se znajdeš na štartu ponavadi kar dolgega nivoja. Z veliko tepežkanja in občasno nekaj skakanja ter izmikanja objektom, kot so kotaleče se skale in špice v tleh, se moraš prebijati v nasprotno smer. Na voljo imaš šibkejši in močnejši udarec, ki ju povezuješ v kratke kombinacije in ju spreminjaš v navezi s smermi. Običajen pritisk da recimo pest na gobec, dol + gumb pa brco iz obrata. To dopolnjujejo skok, blok, priklic pomagačke Knives, ki kanalje sekundno omreži, in specialka. Dotična pobere nekaj sekundarne energije. Ko ti zmanjka obeh, si ob enega od življenj.

Prefuk nima rad slepega razbijanja po knofih, saj jih pošteno fašeš, če si odprt. Nasprotnikov je veliko in čeprav niso prav aktivni, udarijo močno. Eni dosti blokirajo, drugi imajo udarce, ki prebijejo tvojo zaščito, tretji napadajo iz zraka, četrti vihtijo orožja, kot so meči in palice za bejzbol. Na srečo lahko slednje pobereš, ko jih izpustijo, tako kot številne druge predmete, od stolov do velikih redkvic. Dodatna draž je, da si spočetka šibek in imaš omejen nabor udarcev. S pretepanjem nabiraš izkušnje, s katerimi si zvišuješ moč, hitrost, zdržljivost in voljo ter odklepaš nove poteze. Tako lahko razviješ vsakega od štirih likov, ki se ne razlikujejo dosti in začuda ne posedujejo prijema. Ne glede na to, kako so natrenirani, jih moreš uporabiti v sodelovalnem večigralstvu za največ četverico ljudi za enim televizorjem. Nalinijskega namreč ni.

Do neke mere je tak lahkotno frpjski pristop boljši in bolj dolgoživ od običajnih predstavnic zvrsti. A po drugi strani sta odklepanje potez in bildanje lika v Pilgrimu precej dolgovezna in nesmiselna, saj junci in mladenka postanejo vsaj približno sposobni šele po več urah preštevanja reber. To že na osnovni težavnosti zahteva kar nekaj tlačanskega vračanja na opravljene nivoje (izbiraš jih na ptičji karti v slogu starih Mariov) po dodatne izkušnje in kovance. Le-te puščajo poraženci, z njimi pa v trgovinicah kupuješ predmete, s katerimi si za stalno višaš statistike. Dokler nisi nabildan in ne poznaš naprednejših potez, so boji nekam statični in nerazgibani. Ko se okrepiš, pa si levji delež vsebine že videl. To je problem zlasti, ker se količina in vrsta sovražnikov na stopnjah ne spreminjata. Niti v večigralstvu ne. Zaradi tega je izdelek za samotarja spočetka neprijetno zajeban, v družbi ali kasneje, ko si ojačan, pa z istim nivojem opraviš, kot bi mignil.

A najbolj moti manko dobrega dizajna in posluha za igralca. V bojih je preveč situacij, kjer si za miniaturno nepazljivost kaznovan z večsekundnim mahanjem barabinov po tebi in teatralnim padcem po tleh, nakar traja, da se pobereš. Ti premori, ki jih mrgoli, dajejo občutek raztrganosti, medtem ko so Scott in druščina pri običajnem premikanju želvje počasni, v teku pa težko nadzorljivi. V multiju, kjer se lahko sicer oživljaš in si v štacunah posojaš denar, je gužva nepregledna, tako da je modus za tri ali štiri neprijetno kaotičen. Deli, kjer skačeš po ploščadih in se ogibaš objektov, so tečno nerodni, večina šefov pa neimpresivnih in cenenih. Lepo bi bilo tudi, če bi v trgovinah vedel, kaj kupuješ, preden zapraviš težko prislužene novce.

Zaljubljencem v to sorto iger Scotta Pilgrima kljub vsemu priporočam, zlasti če ga kanijo nabijati družbi. Prinaša poln žakelj v redu tepeža, izvedba je retro slastna in cena nizka. Tudi veliki fani stripa, ki jim diši žanr, se bodo našli v njem. Vseeno pa so Final Fight: Double Impact, Castle Crashers, Dishwasher in Shank boljši tako za entuziasta kot za splošno publiko.

67 *Kaj stori Sneti, ko se bivši vmešavajo v njegovo drago? Usacga na gobec!*
PS3 / X360 Closed on Mondays / Ubisoft



Dodatni načini, kot sta zaporedni tepež šefov in masaker zombijev, se ne odklenejo, ko igro končaš, marveč z vnosom kode. Tu so šli z retrom predaleč.



Če si hočeš prihraniti tlako za izkušnje, zberi 500 $ za zamudnino v videoteki. Tako odkleneš filme, ki hitro zvišajo statistike in darujejo dodatna življenja.



Shank

Najbolj pogosti temi v igrah sta reševanje in maščevanje. Shank, ihtavi junak istoimenske sekljačine, ki jo v Playstation Storu in na Xbox Live Arcade kot digitalni dolpoteg nudijo za 15 evrov, je prvemu zapisan ničodstotno, drugemu pa stoprocentno. Reševati namreč nima koga, saj so mu bivši delodajalci iz meksikajnarske tolpe ubili družico, njega pa pustili mrtvega. Hm, skoraj mrtvega! Sedem let po tragediji se Shank vrne v kavbojskoidno mestece in se loti iskanja tistih, ki so mu storili grozno krivico. To pomeni odstranitev petih šefov, med njimi pa kupov njihovih uslužbencev. Oder je pripravljen. Na njem bosta Smrt in Kri zaplesali strašen lezbični tango.

Čeprav je igra dvorazsežna in gledana od strani, risarski slog pa stripovsko-risankast, je krvava kot Pehtino mesečno perilo. Shank, oborožen s hladnim in strelnim orožjem ter granatami, reže in luknja kriminalce, da škrlat frči na vse strani. Še huje postopa z glavarji, ki jim v predpripravljenih sekvencah raztrešči obraze, odseka roke in razpara trebuhe, da črevca uporabijo namesto kolebnice. Toda kaj naj drugega stori? Ubij ali bodi ubit, vrešči v redu scenarij, ki ga je spisala Marianne Krawczyk, avtorica zgodbe v God of War 3. No, večji opori kot Kratosovo demoliranje sta ji bila filma Kill Bill. Če si se kdaj spraševal, zakaj nismo dobili špila po Tarantinovi dvodelni mojstrovini – evo, to je Shank.



Desno je Shank, levo njegov brkati kolega Falcone, s katerim združita moči v sodelovalni kampanji. Ta oriše godljo pred samotarskim delom.



Če hočeš podoživeti spopade, s strani Shankgame.com potegni muziko (v iskalnik vpiši 'soundtrack'). Čez čas igra pride še na PC.



Izmikanje bi lahko bilo zalepljeno na desno gobico, ki ostane neizkoriščena, namesto na malce nepraktično kombinacijo L1 (LB) + smer.



Pri džipovskem šefu se je treba izvežbati v natančnem lučanju bomb. Včasih lahko s tal za kratko pobereš tudi rotirajoči top in plamenomet.

Naloga morilskega ženina je enostavna: hoditi v desno, pobiti vse, na kar naleti, in s skakanjem premagovati zapreke. Ploščadenje je enostavna popestritev, saj se slaboritnež avtomatično prijema za robove platform, pleza po zidovih in teče vzdolž oglasnih desk. Ker ni najbolj natančen, včasih po nepotrebnem cepneš v prepad, nakar ugotoviš, da so nadzorne točke razpostavljene s pretežnim, a ne vedno idealnim posluhom. Vendar je živlјenj itak neskončno, hopsanja pa ni obilo in gode drugo violino kulerskemu tepežu.

Shank se po prizoriščih ne more premikati gor in dol, tako kot Scott Pilgrim v sorodni igri, marveč samo levo in desno. Ampak to nadomesti z neprimerno bolj gladko in povezano orožarsko akcijo, ki močno spomni na xboxovo ekskluzivo The Dishwasher (J193, 84). Hitri, ritmični pritiski smeri in gumbov povezujejo zamahe, strele in prijeme v krajše ali daljše kombinacije, ki jih je užitek tako gledati kot izvajati. Pri tem lahko v kombote izmenjaje nizaš motorko, nože, mačeti, katano, pištoli, šotganko in uzi. Čarovnij ni, nosiš pa omejeno količino granat. Spočetka nimaš dosti krepelc, a jih nabereš sproti. Vsako ima malo drugačen namen, saj je Puška močna, a počasna, uzi izbljuva veliko šibkih krogel, katana pa capinu razreže dimlje, vendar te med mesarskim postopkom pusti odprtega. Zamahe in strele res številnih sovražnikov, od bordelske klientele prek razdraženih mišičnjakov do psov, policistov ter vojakov, lahko blokiraš ali se jim izmakneš, vmes pa skačeš za premeščanje in napade iz zraka.

Po eni strani je bojevanje knofodrkalno, po drugi pa moraš vsaj okvirno vedeti, kaj počneš, saj te spamanje potez v neprimernih trenutkih hitro pokonča. Ni ravno Bayonetta na profesorskih nastavitvah, a na normalni težavnosti je igra čisto zadosti težka za vsakdanjega igralca, dočim modus hard ukine večino nadaljevalnih točk (to zaradi občasno nepreciznega ploščadenja ni zares modra poteza) in pankrte okrepi. Najbolj urno te potacajo šefi, ki vključujejo S&M-gimpa po zgledu Pulp Fictiona, mečevalsko lajdro in bazukaškega starca. Vsakega je treba dobiti na finto, ki ti jo igra prijazno sporoči. Te poženščenosti ji ne štejem v dobro, tako kot ne tega, da se začno prijemi v bojih malo pretirano ponavljati, da so nekatera orožja očitno nadmočna drugim in da so glavarji rahlo preveč ubrani na vižo trolastega mišičnjaka s silovitimi žvajzi.

Je pa res, da so čudovito animirani, kar velja tudi za ostalo vsebino, saj je Shank eden najlepših in stilistično najodličnejših naslovov letošnjega leta. Tematski nivoji (krčma, kupleraj, podzemlje, vila, cerkev ...) so v HD fantastično izrisani in polni slastnih detajlov, kot je boj pred zahajajočim soncem, kjer so vidne le silhuete. Vesternovska glasba seka in govor ni slab. Nagrado pa pobere podrobna animacija likov, kakršne nismo videli od Metal Sluga, ki niha med srhljivim nasiljem in humorjem. Tistih petnajst evrov so vredni že sami prizori, ko Shank prime tolovaja in mu zabaše granato v gobec, da tip poškili kot merjasec na sedativih, ali ga začopati na tleh in ga brutalno našniclja z nožičkama, vmes pa s šibrenico v eni roki luknja uletavajoče tečnobe ter ležečega naposled pokonča z razparanjem vampa. Izdatek dodatno upraviči sodelovalna večigralska kampanja za dva, ki se odvija na svojih stopnjah in dodatno osvetli zgodbo. Tu trpi preglednost, ki v samotarskem načinu sem in tja že tako ni bleščeča. A skupno masakriranje ekstra velikih grup kanalj s podajanjem nasprotnikov in drugačnimi šefi je lepa popestritev.

Kakih pet ur slajsinga-in-dajsinga na sedmo potenco za en skozihod je tako zelo zabavnih in vznemirljivih, v solo ter v dveh. Toda po drugi strani je Shank narejen z ravno toliko premalo posluha in nudi ravno toliko premalo dodatne vsebine, da zaostane za Dishwasherjem, ki stane petaka manj. Nivo hard, na katerem obdržiš nagrabljeno iz normal, je težji predvsem zaradi manka čekpointov, kompleti sovražnikov niso dodobra prevetreni, multiplayer pa ni spleten. Dishwasher je imel več višjih zahtevnosti, na katerih so bili valovi bolj veščinsko preurejeni, poznal je točkovanje na spletnih lestvicah in vseboval zmerom težje ločene izzive, ki so nudili internetni co-op. Shank tako izzveni malo bolj prazen. Vendar to ne pomeni, da je bistveno slabši, saj je napet, krvav, stilsko čudovit, obogaten s sodelovalno kampanjo in tako akcijski kot taktičen. Quentin, naredi film po njem. Krog bo sklenjen.

80 *Sneti neha pomivati posodo v smrdobaru, zgrabi nožički in odide na morilski pohod.*
PS3 / xbox 360 — Klei / Electronic Arts

Naughty Bear



Plišasta bitjeca iz otroških risank so sinonim za igrivo prisrčnost in nežno toplino. Njihov svet je brez tegob vsakdana in idealno pribežališče za naukov iščočo otroško dušo. Kot nalašč torej, da se ga v izprijeni ciničnosti izrodi v moro, nedolžne prebivalce pa izpostavi krvoločnemu zlu. Ki ni prišlo od zunaj, marveč je prav tako prebivalec te zaplate domišljije: plišasti medvedek Naughty. A kdor je ob naslovu pričakoval, da bo z rjavim kosmatincem lovil prestrašene otroke, bo razočaran. Naj gre na 4chan obiskat pedobeara. Tole tu ni 'tiste' vrste nagajivi medvedek, temveč je bolj podobno situaciji, ko bi se enemu od telebajskov strgalo in bi poklal vse ostale.

Zakaj se Naughtyju tako rado scufa ob najmanjšem žokljaju, ne izvemo. Moja teorija je, da so ga silili poslušati Justina Bieberja, kar pojasni obgrizen uhelj in scarfacovsko brazgotino na obrazu. Ali pa je bil v Vietnamu? Naš medo je stereotipni samotar, kakršnim gredo v ameriških slasherjih najstniki metat kamne v šipe, zaradi česar jih nato pokončajo z motorko in si iz njihove kože ustrojijo plašč. Tudi on je na otoku, kjer se neizrekljivosti godijo, nepriljubljen osebek, ki ga nihče noče povabiti na rojstnodnevne zabave. Zato se povabi sam. S sekiro v šapi.

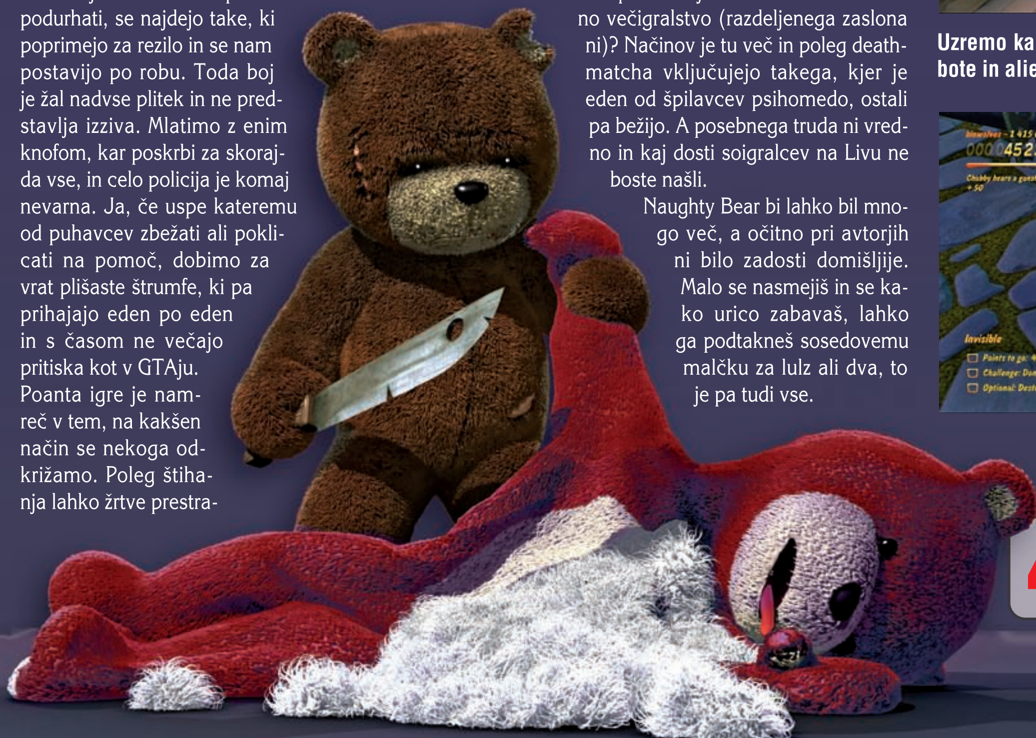
Morilski pohod po otoku je razdeljen na sedem epizod s po nekaj podpoglavji. Povezano pripoved je zaman iskati, saj se vsaka epizoda začne s sebi lastno, povsem banalno zamero psihotičnega medveda. Na primer, da mu sosed skozi okno kaže osle, zaradi česar mora poginiti najbolj krute smrti, z njim pa za preventivno še familja, vsi prijatelji in njegova WC-račka. Poglavja so sestavljena iz ozemelj, posejanih z ličnimi barvitimi hišicami in prijaznimi ptički, ki jih lahko za točke poteptamo v skoraj enako prijazno žolco. Okoli tretjeosebno kolovratimo s svojim psiho medožderom in moramo določeno količino nič hudega slutečih prebivalcev spraviti v večna lovišča.

To ni problem, saj vsenaokoli ležijo sekire, kiji, mačete (resno, mačete?), katane, pasti in pištole. Pa tak otroški svet. Naše prav tako medvedje tarče imajo raznolike osebnosti in čeprav jih veliko ob uzretju sekire skuša panično podurhati, se najdejo take, ki poprimejo za rezilo in se nam postavijo po robu. Toda boj je žal nadvse plitek in ne predstavlja izziva. Mlatimo z enim knofom, kar poskrbi za skorajda vse, in celo policija je komaj nevarna. Ja, če uspe kateremu od puhavcev zbežati ali poklicati na pomoč, dobimo za vrat plišaste štrumfe, ki pa prihajajo eden po eden in s časom ne večajo pritiska kot v GTAju.

Poanta igre je namreč v tem, na kakšen način se nekoga odkrižamo. Poleg štihanja lahko žrtve prestrašimo: iz gozda, kjer se potuhnemo, se jim pritihotapimo za hrbet in jih kriče spoznamo s svojim prelestnim razbrazdanim frisom. Medoti se vznemirijo tudi, če vidijo trpeti sokrajane ali se ujamejo v nastavljene pasti. Posebej velik BU! nam uspe, ako nebogljence prej zamotimo, denimo s popravilom pokvarjene naprave. S terorjem je moč žrtev spraviti v samomorilsko stanje, kar je največji dosežek zblojenosti. To in pa usmrtitve ranjenih bitjec, ki se plazijo po tleh in prosijo usmiljenja. Seveda jih ne uslišimo (itak jih ne moremo), temveč jim glavo s kijem spremenimo v krožnik ali z mačeto pokukamo v drobovje. Ras pa je, da nasilje ostane na ravni gest in mimike, saj namesto krvi okoli frčijo kosmi vate. Rajanje s sekiro je bolj komično kot resno, takenako pokončanja. Drugače špil najbrž ne bi nikdar izšel zaradi pretresenosti cenzorjev.

Dogajancija je sprva zaradi svoje novitetne izrojenosti kar zabavna. Toda problem je, da po poglavju ali dveh vidiš skorajda vse. Ne le, kar se tiče videza in enolične okolice, ampak igralno. Naughty Bear namreč ne razvije začetne premise in hitro zapade v duhamornost. Vsako poglavje je podvrženo podobnemu zapletu in enakemu odstranjevanju življa. Mehanika ostane plitva in iniciative za pedantne umore po tem, ko smo že videli ne baš dolg spisek usmrtitev, ni več. Čeprav se znajo žrtve recimo zabarikadirati v hiše, jih je čisto preveč enostavno pokončati. V med nam hodi še lesen nadzor brez pritiskanja ob zidove, kar bi pri tiholazenju nadvse sedlo. Višek nesmisla pa je osredotočenost na zbiranje pik. Za vsako akcijo dobimo točke, skaterimi odklepamo stopnje in dodatno opremo, ki psihotika napravi močnejšega. Toda množilnik točk se spušča, če ne počnemo ničesar, kar nas sili v hitrost, to pa je v popolnem nasprotju z vzdušnejšim zalezovanjem! Hkrati nas peha v razbijanje vseh mogočih predmetov na kartah, kar takisto prinaša točke – in je sitno zaradi neoptimalnega nadzora. Pobijanje bitij je tako zvedeno na dolgočasno zbiranje punktov, s čimer se šokantnost izživljanja nad ničesar krivim plišastim prebivalstvom dodatno porazgubi. Je privlačnejše tekmovalno internetno večigralstvo (razdeljenega zaslona ni)? Načinov je tu več in poleg deathmatcha vključujejo takega, kjer je eden od špilavcev psihomedo, ostali pa bežijo. A posebnega truda ni vredno in kaj dosti soigralcev na Livu ne boste našli.

Naughty Bear bi lahko bil mnogo več, a očitno pri avtorjih ni bilo zadosti domišljije. Malo se nasmeješ in se kako urico zabavaš, lahko ga podtakneš sosedovemu malčku za lulz ali dva, to je pa tudi vse.





Vidite rdečo reč pod medvedkovo taco? To je mina, ki jo bo razneslo, ker se bo prestopil zaradi brce v medtačje.



Na prigodah nas vselej spremlja glas pripovedovalca. Ta bi rad izpadel psihotičen, v resnici je pa samo patetičen.



Množilnik točk ob vrhu zaslona je neusmiljen in se urno spušča. Če hočemo odkleniti več vsebine, je treba hiteti.



Uzremo kar dosti različnih kosmatincev, tudi zombije, robote in aliene. Toda vsi padejo po istem kopitu.



"Kakšna zadnja želja?" "MMBLHLLLBLLM!!" "Jebiga, nič te ne razumem, ajde." *BANG!*

49 *Nekateri pobijajo ljudi, drugi mačke, Aggressor pa plišaste medvedke.*

X360 / PS3 Artificial Mind / 505 Games



PREKLOPITE NA DIGITALNO



Ti razumeš, babi pa ne!

Zagotovo že veš, da bomo do 1.12.2010 v Sloveniji postopoma ugasnili vse analogne televizijske oddajnike in v celoti prešli na digitalno oddajanje. Žal pa se nekaterim starejšim še analogne tehnologije zdijo kot čarovnija, kaj šele, da bi se ubadali z digitalizacijo oddajanja televizijskega signala.

Če tvoji bližnji še vedno sprejemajo televizijski signal preko strešne ali sobne antene, jim pomagaj pri izbiri novih ustreznih DVB-T pretvornikov, ki so prilagojeni za dekodiranje programov, kodiranih v standardu MPEG-4. Če pa si bodo hoteli kupiti nov televizor, pa naj le ta že ima vgrajen omenjeni DVB-T pretvornik.

Nekateri ustrezni pretvorniki in TV-sprejemniki so v trgovinah že označeni z oznako DigiTV, ki označuje za Slovenijo primerne izdelke.

Več o uvajanju digitalnega oddajanja v Sloveniji najdeš na klicnem centru s številko **080 22 22** in na spletni strani **www.digitv.si**.



Bodi digi!

080 22 22



REPUBLIKA SLOVENIJA
MINISTRSTVO ZA VISOKO ŠOLSTVO, ZNANOST IN TEHNOLOGIJO

Top Gun

Z zlata vredno licenco filma Top Gun Paramount ne zna postopati tako, kot je Cruise s svojo zalo inštruktorico v filmu. Na nekaj let naredijo ali velijo izgotoviti nov špil s tem imenom, toda praktično vsak ima težave. Tale slednji, ki ga za 10 evrov kupiš v Playstation Storu, ni izjema.

Gre za čistokrvno arkado, še enostavnejšo od HAWX, kjer se kot filmski pilot Maverick v prvi ali tretji perspektivi znajdeš v nizu preprostih obračunov z zračnimi, talnimi in morskimi cilji. Tridelna kampanja iz zaporednih misij pokriva ameriško stran in ti omogoči, da si pred nalogo izbereš eno od letal (F-14, F-16, F/A-18) ter vrsto raket. Stopnje so omejene arene, kjer dobivaš linearno nanizane naloge tipa sklati letala, zabriši v luft vozila/ladje/protizračno obrambo in pospremi poškodovanca, ki ga ogrožajo valovi Rusov v migih ter suhojih. Klatiti jih ni preveč težko, saj se moraš le približati na primerno razdaljo in sprožiti izstrelke, ki ponavadi zadenejo. Primerni so tako za zračne kot talne cilje in se čez kratek čas avtomatično obnovijo, tako kot oklep in energija za Controlled Flight Instability. Ko CFI vključiš, se pogled oddalji in na voljo imaš kakih deset sekund, v katerih komu hitreje prideš za hrbet, in ti ni treba stalno izvajati enakih lupingov. Ni pa zadeva posebej uporabna, saj tu tretjeosebni pogled sam sledi cilju in se znaš pri preskoku nazaj v običajnega zmesti. Povzeli so jo po načinu 'assistance off' iz Blazing Angels ter obeh HAWXov.

Igranje v temelju niti ni napačno. Sovražniki te na najvišji težavnosti požrtvovalno obstreljujejo, tako da moraš divje manevrirati, nenehno prožiti bleščave vabe za odvrnitev raket, pri čemer včasih odločajo delci sekunde, in ukazovati soletalcu. Ker se vse dogaja jako hitro, časa za premišljevanje ni in v nekaj misijah si včasih kar prešvican, saj si velikokrat zapleten v dogfighte in ni malo situacij, ko imaš na repu cele grozde sovražnih izstrelkov.

Škoda torej, da je igra grafično grda. Še bolj pa, da hitro postane enolična. Mehanika je plitka, nasprotniki so v vlogi žrtve precejšnji levaki, struktura misij pa je primitivna in se začne ponavljati, saj je bore malo dinamike in presenečenj. Takisto je duhamorna okolica, saj levji delež špila prezdiš nad neatraktivnim Indijskim oceanom. Resda gre za igro za desetaka, ampak ta ni dobro naložen v rutino ter dolgočasje. Raje nabavi H.A.W.X. 2, ki kljub višjemu strošku (ali zaradi njega!) pusti neprimerno boljši vtis. Namcov draguljček Ace Combat: Squadron Leader za PS2 izpred petih let (J139, 85) je bil bolj raznolik, medtem ko je takisto desetevrski After Burner Climax (J202) na xboxu orenk boljša arkada.

Kampanjo daš skozi v štirih, petih urah, nakar imaš na izbiro višjo težavnost, ki ne prispeva skoraj ničesar ... način horde, kjer uničuješ neskončno zaporedje barab ... in internetno večigralstvo za 16 sodelujočih. To pozna štiri moduse: dva deathmatcha, capture the flag in bombing run (bombardiranje ciljev). Zna biti v redu in moč je uporabiti tri ruska letala, ampak folka na netu je bore malo.

Tako kot je pri vsem skupaj bore malo občutka, da igraš špil z licenco Top Gun, kar je osrednji greh špila. Če bi se predstavljal kot neka random arkada, bi mu dal 60. Ampak fura se na ime in se pri tem grdo polomi. Scenarij, ki ga izveš v grdih vmesnih sekvencah, v osnovi resda sledi filmu, k čemur prispeva še nekaj svojih dogodkov. Toda zaman je upati na kanec vzdušja, če v predolgih sekvencah gledaš le 3D-modele letal in poslušaš kilav tekst, ki ga žebrajo nezainteresirani čvekači. Videa ni, kar je nezaslišano, saj je vsaj Jamesa Tolkana imel štirinajst let stari Fire at Will, tako kot ne pravomoškosti, rivalstva in homoerotike. Pri tem si upajo trditi, da pripoved razširi izvirno povest. Jo, če je izvirna povest danka in je tvoja.

Nič, Top Gun v e-obliki je z vsako tako igrico bolj mrtev. Daleč so časi, ko je Meg Ryan zahtevala "Hey stud, take me to bed or lose me forever!" in ko je Tom s sončnimi očali na dirkalnem motorju poosebljal generacijo. Zdaj slavna licenca iz Hong Konga prevaža letalo, polno gumijastih pasjih drekcev, namesto da bi z nami orlovala med oblaki, večjimi od življenja.

54 *Sneti proti ustvarjalcem sproži tiča, impresivnega kot oven.*
PS3 Doublesix / Paramount


Obnavljajoč se oklep na letalih je nekaj, česar ameriška vojska kljub vsemu cekinu še nima. Mislim, da so s tem elementom avtorji igre dokončno skrivenčili filmsko zapuščino.


Tla so uboga, zlasti če Top Gun igraš vzporedno s HAWX 2, kjer zemljo prekrivajo satelitske teksture. Deset evrov, jebiga.



Eksplozije so ogromne, a v splošnem je grafični pogon precejšnje revše. Na trenutke se ti zdi, da gledaš v naslov za PS2.


Spočetka voziš F-14, nato odkleneš F/A-18 in F-16. Posebnih razlik med njimi ni, je pa kul, da lahko pred misijo izbereš tri vrste raket, ki se razlikujejo po dometu ter poškodbah.

URADNO IGROVJE

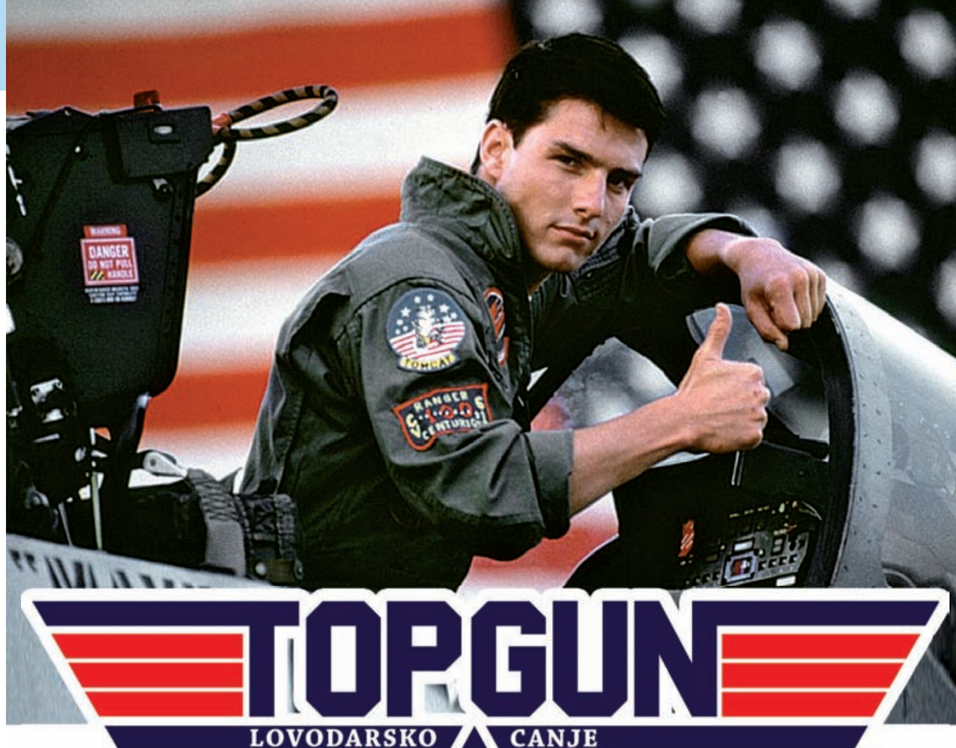
Top Gun
PC/spectrum/ST/C64/CPC, 1987
Na levi strani si bil ti, na desni drugi človek ali računalnik, poanta pa je bila sestreliti nasprotnika. Vektorska trirazsežna grafika je navdihovala, nismo pa ugledali Charliejinih črtastih vimen. Saj jih tudi zdaj ne.

Top Gun: Fire at Will
PC/PS1, 1996. Joker 31, 84.
Precej bolj realističen od zraven opisane arkade (čeprav še vedno ne na nivoju hardcore simulatorjev) je bil Fire at Will. Imel je 3D-poligonsko grafiko in posnetke s pravim plešastim inštruktorjem za opise nalog.

Top Gun: Hornet's Nest
PC, 1998. Joker 66, 67.
Pleško James Tolkan se je vrnil v FMV-sekvencah, a to ni dosti pomagalo, saj je bila ta arkada zelo duhamorna in enolična. Pri rutiniranem tamanjenju ni bil v slast včasih polomljen nadzor. Pilotirali smo mornariški večnamenski lovec F/A-18, ker je bilo čudno glede na film, kjer je Tom letel z F-14.

Top Gun: Combat Zones
PC/PS2/GC, 2001
Vsakršna zvestoba resničnosti je šla po gobe v tej mnjeh arkadi, kjer smo se sprva v F-14 in nato v drugih odklenjenih frčih spreletavali po lokacijah širom sveta ter izvažali demokracijo na ameriški način.





Prišla je nova igra z licenco Top Gun, Sneti pa si ne more kaj, da ne bi v srcu našel tistega ljubečega občutka do filmske legende.

Ko je leta 1986 v kina prišel film Top Gun, nisi mogel zamahniti s krilom, ne da bi zadel v mladca žarečih oči, podobnega sebi, ki si je sredi dneva na skiroju živo predstavljal, kako s svojim trdim joystickom serijsko podira Ruse v zraku in miške na tleh. Vsebina se je namreč tikala skupine že prav kičasto ljepotanskih ameriških pilotov z radiatorčki deluks, ki se strenirajo v šoli Top Gun in nato zbrcajo riti sovjetskim migom v krizni situaciji nad Indijskim oceanom. Si pa lahko stavil zavojček kondomov, extra ribbed for his pleasure, da je taisti junec sanjal o tem, da se tušira z Maverickom (Tom Cruise) in Ledenim (Val Kilmer), nakar se v garderobi nagajivo tleskajo z mokrimi brisačami in si med hihitanjem bliskajo porcelanaste nasmeške. Potem mladeniču zardeli Ice dahne na uho "You can be my wingman anytime!" in homoerotični sen je popoln.

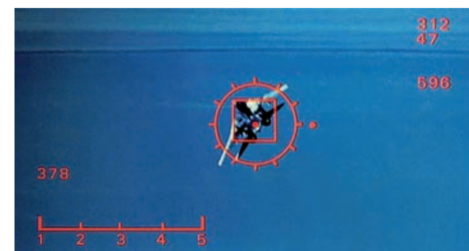
Hja, dejansko je težko spregledati nežne podtone prijateljskega mačizma, ki ga furajo pilotski lepotci. In ne uzreti temeljne razlike med moškimi in ženskami v tem filmu. Deci so športni, aktivni, neobremenjeni, kul in uživajo v družbi, dotikih ter pogledih drug drugega. Z babami pa so sami problemi, ker so plitke (Meg Ryan) ali zatežene, kot je moč sklepati po škripavi romantični zvezi med učencem v letalski šoli Maverickom in inštruktorico Charlie (Kelly McGillis). Ta je šekši, a ima moško ime in moško službo ter se zna napraviti v moške cote. Po naključju? Ne bi rekel. A Oven je z njo itak samo zato, ker to pritiče podobi rušilca dobrih mačk. Drugače bi se raje objemal z Ledenim na mivkasti odbojki, mu vohal obdančne žleze in ga lovil s kovinskim otepačem za več deset milijonov dolarjev, ki sliši na ime F-14 tomcat. Sicer pa je v smer ritopikarstva konkretno pokazal Quentin Tarantino v filmu Sleep With Me. Odsek s 700.000 ogledi najdete na YouTube, če vpišete 'tarantino top gun'. Quentin priredi zaključni citat, toda v analizi je vseeno gejspodarsko prodoren.

Od gosakov do sokolov

Z ubiranjem pederske tonalitete v Top Gunu nisem odkril tople vode. Film pa je zanimiv še zaradi česa. Recimo zato, da je v akcijadne filme pomagal prinesti velik biznis. Ne pozabimo, osemdeseta so bila čas nedolžnosti. Lahko si imel svoj metalski bend, na odru nosil rutice in spandex ter cvilil kot pičkica, pa te sošolci niso pretepli s flanelastimi puloverji. Lahko si brez pretiranega sramu tripal na Karate Kida. Lahko si bil zgleden Jugoslovan. Celo MTV je sodil med podzemno alternativo.

Top Gun pa je bil že film za dosti bolj korporativna devetdeseta. Šur, akcijsko je dogajal. Prizori mornariških lovskih bombnikov, ki prožijo sidewinderje, bobneče vzletajo in pristajajo ter mimošvigajo, da se tresejo zrkla, so posneti mojstrsko in brezčasno. Saj pri eksplozijah se vidi, da so modelčki, ampak ej, pikolovski staruhi prduhi naj gredo na RTVSlo.si komentirat novice. Mi bomo raje negovali testosteron in adrenalin, ki se dvigneta tako ob frčoplanih kot ob motociklih, sončnih očalih in Kelly. Nekaterim pa se dvigne kaj drugega ob slavni garderobni sceni.

Toda za lepo zunanjostjo je brnelo nekaj drugega. Tony Scott, brat bolj znanega Ridleyja Scotta, in superproducenta Jerry Bruckheimer ter Don Simpson (ta je slovel po sadomazo kurbarijah, perverznih žurih s pritlikavci in osebni rabi epskih količin prepovedanih drog) so namreč dobavili prefinjen film, ki je občinstvo negoval za dobo ovčjega marketinga. V prvi vrsti je šlo za oglas za letalstvo ameriške mornarice, ki je bil še kako uspešen. Po prihodu Top Guna v kinematografe se je vpis v pilotski program v kalifornijskem mestu Miramar, znanem kot Fightertown USA, povečal za petstokrat! Mornarica je v pričakovanju izplena za snemanje namenila celotno eskadriljo F-14 in svoje pilote ter omogočila rabo letalonosilke Enterprise, kjer so beležili vsakdanje vzletanje in pristajanje ter ju uporabili v filmu. Tony Scott je kapitanu enkrat napisal ček za 25.000 dolarjev, da je spremenil smer ogromne ladje in tako obdržal svetlobne pogoje za snemanje. Za dosti zračnih scen so najeli priznanega akrobatskega pilota Arta Scholla, ki je letalo med drugim spravil v padanje med vrtenjem in to zabeležil s kamero v kabini. A ni se uspel rešiti in je strmoglavil v Tihi ocean, iz katerega ga niso več izvlekli. Zato se odjavna špica zaključi z besedami "This film is dedicated to the memory of Art Scholl."



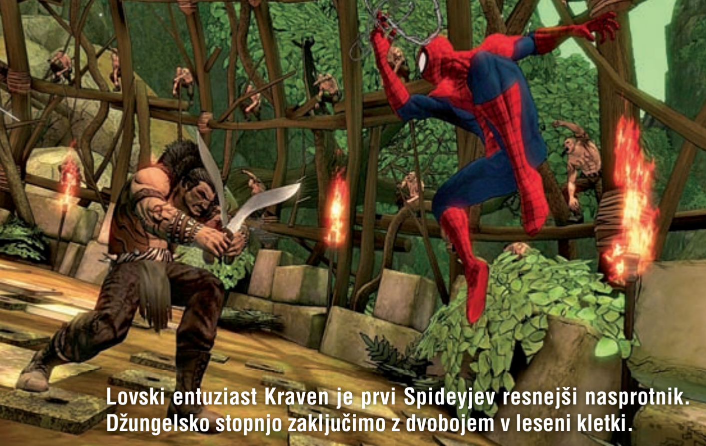
Grafična predstavitev lovljenja na muho je videti kot iz kakega starega ZF-filma. Dejansko so lovce grumman F-14 tomcat leta 2006 upokojili.

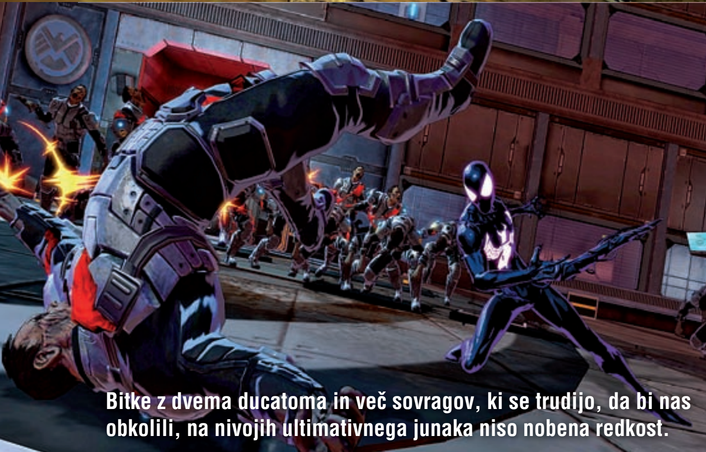
Nadalje je bil Top Gun narejen kot videospot, s hitro menjavajočimi se kadri in temu ustrezno inteligentno vsebino. In močno je bil povezan z glasbo, ki so jo tržili v obliki soundtracka. Recept ni bil nov, saj sta ga Simpson in Bruckheimer uporabila že v Flashdance (1983). Ta plesni film je bil vsebinsko še desetkrat bolj butast kot Top Gun, a imel je hudo bejbo in naslovni komad, ki se je zalepil na uho. Tako kot štiklc Danger Zone in kultna glasbena himna v Top Gunu. Oboje te ob predvajanju v avtu še danes izstreli po katerikoli cesti z jako neprimerno brzino. Tako pač živijo filmski piloti – živijo hitro, umrejo mladi, vmes pokavsajo vse, kar vidijo, ne glede na spol, in se iz petnih žil derejo "I feel the need, the need for speed!"



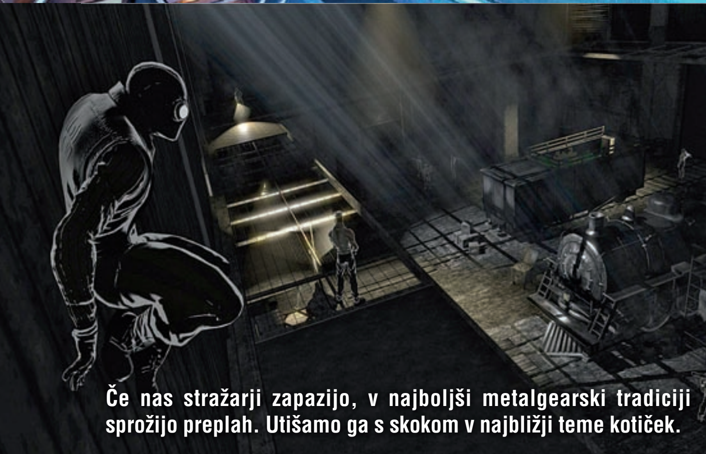
Mladi, lepi, stasiti in nabriti – nič čudnega, da je bil film velik uspeh. Izšel je tudi na blu-rayu, kjer so bradavice na prsih vidne v ločljivosti 1080p(edrov). Zamisel za film so ustvarjalci dobili iz članka Top Guns, ki je maja 1983 izšel v reviji California in je opisal življenje pilotov v bazi Miramar Naval Air Station.

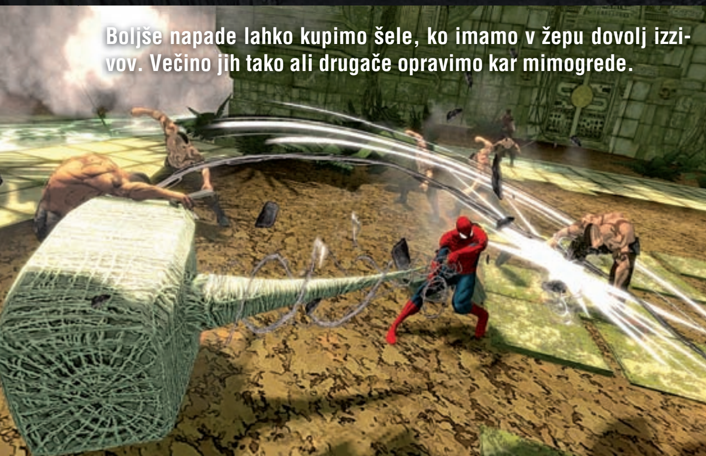
Spider-Man: Shattered Dimensions


Lovski entuziast Kraven je prvi Spideyjev resnejši nasprotnik. Džungelsko stopnjo zaključimo z dvobojem v leseni kletki.


Bitke z dvema ducatoma in več sovragov, ki se trudijo, da bi nas obkolili, na nivojih ultimativnega junaka niso nobena redkost.


Dasiravno je Hobgoblin spoštovanja vreden antagonist, sekvence, kjer mu sledimo v prostem padu, niso posebej izzivalne.


Če nas stražarji zapazijo, v najboljši metalgearski tradiciji sprožijo preplah. Utišamo ga s skokom v najbližji teme kotiček.


Boljše napade lahko kupimo šele, ko imamo v žepu dovolj izzivov. Večino jih tako ali drugače opravimo kar mimogrede.

Marvelov pajkovski superjunak je v špilih le izjemoma blestel tako kot v stripih, risankah in na velikem platnu. Pravzaprav je večina njemu posvečenih iger, če odštejem solidnega Spider-Mana 3 (J166, 70) in kak še starejši naslov, zaudarjala do oblakov. Lagal bi potemtakem, ako bi zapisal, da sem v Beenox, avtorje poraznega Friend of Foe (J175, 32), polagal upe o uspešni obuditvi te bolehave franšize. In vendar ...

Tisto, po čemer se najnovejši umotvor s Pajkomožem najbolj očitno loči od preteklih, je igranje s štirimi različicami junaka. Zgodi se namreč, da se zlobni iluzionist Mysterio prikrade do mogočnega artefakta, Plošče redu in kaosa. Ta se po intervenciji našega junaka razleti na ducat in več koščkov, ki odfrčijo v štiri različne dimenzije, koder domuje prav toliko samosvojih Spider-Manov. V okoliših vesolja 'amazing' tako poprimemo za vajeti tradicionalnega, obče poznanega rdeče-modrega Mrežarja, dočim v futuristični metropoli univerzuma '2099' smuknemo v oprijeto opravo njegovega tehnološko ojačanega naslednika. Starodobna dimenzija 'noir', kjer prevladujejo sence, je zatočišče tiholazniške verzije Pajkovca, po živahnih nivojih sveta 'ultimate' pa pustošimo odeti v zloglasno temno simbiotsko oblekico alienskega izvora.

Bojazen, da gre bolj kot ne za kozmetična odstopanja, špil razblini dokaj kmalu. Ker večinski del vandranja po stopnjah sestoji iz arkadnega tretjeosebnega ravsanja z nasprotniki, si štirje protagonisti delijo osnoven nabor udarcev in možnost lučanja predmetov. Prav tako sta jim skupna 'pajkovski čut', ki ni nič drugega kot rentgenski pogled skozi zidove, in sposobnost plezanja po stenah ter prečkanja okolice s pajčevino. Nivoji so v primerjavi z enovitim, kvazi peskovniškim Manhattanom iz prejšnjih delov resda manj obsežni in povečini premočrtni, temeljna naloga pa je ne glede na identiteto nadzorovanega Spider-Mana vselej ista. Zasledovati in se mimo trume podložnikov prebiti do šefa, z njim obračunati in se tako prikrasti do novega kosa kamnite tablice.

A tu se podobnosti med nivoji in protagonisti skorajda končajo. Do precejšnje raznolikosti pripeljejo že unikatni talenti posameznih Pajkomožev. Še najmanj 'poseben' je klasični, ki se zanaša predvsem na širok nabor fizičnih napadov in tehnik z mrežo ter predstavlja nekakšno zlato sredino. Futuristični Spider-Man more upočasniti dogajancijo na zaslonu, kar olajša deljenje brc in krošejev. Tihotapski nasprotnike z najmanj muje premaguje tako, da jih, skrit v temi, z mrežnim curkom privleče k sebi in jih zavije v klobčič. Če stopi pod luč in ga stražarji opazijo, mora pred rafalnim ognjem bežati v senco in počakati, da se mu zdravje obnovi, saj je telesno od vseh najšibkejši. Ultimativna inačica pa je zavoljo trdoživosti, povišane odzivnosti in tentaklastih izrastkov najučinkovitejši borec. Posebej ko za krajši čas vstopi v način besnenja in s sovragi pometa kot, no, zelo jezna metla.

Pisana je tudi struktura stopenj, saj se špil stalno trudi s prekinjanjem akcijskega rinjenja proti končnim sporom z glavarji. V dimenziji '2099' se od časa do časa znajdemo v segmentih, kjer se v prostem padu z nadzvočno hitrostjo podimo za ubežnim negativcem in se izmikamo naproti uletavajoči šari. V svetu 'noir' iz kletk (prevečkrat!) rešujemo talce in jih prevažamo do označenega mesta. V Sandmanovem puščavniškem okolju se za vzdušno izkaže bežanje pred velikanskim peščenim tornadom, v Electrovem boj s samim električnim gospodarjem, titanskim plavim bitjem, ki iz spomina prikliče veličastne šefovske bitke iz niza God of War. Izlet na naftno ploščad sredi oceana, kjer se pod taktirko hudomušnega Deadpoola znajdemo v svojevrstnem realnostnem šovu, pa je pravcati mali biser dizajna in domišljije. Raznoliki so tudi običajni grdavži: srečamo možiclje z bejzbolskimi kiji, teleportirajoče se nindže s katanami, futuristično milicijo z laserji in sledilnimi raketami, stvore iz peska, ki jih je treba najprej zmočiti s curki vode in tako dalje.

Kaj špila potemtakem stane višje ocene? Eno je nedorasla kamera, ki se za debilno izkaže zlasti, ko nam mora slediti pri plezanju po zidovih. Druga so omenjene zaključne bitke, ki so često spektakularne, saj je po grafični plati igra vse prej kot švoh, vendar postanejo pretirano enostavne, ko pogruntamo šefov modus operandi. Tretja je odsotnost omembe vredne zgodbe, četrta pa globina oziroma plitkost tepežkalnega sistema. S slednjim v grobem ni nič narobe, saj pozna osnovno povezovanje karafek, zaklepanje tarč, blokiranje, izmikanje in veliko napadov. Te Spideyjevim oblikam dodajamo s točkami, nabranimi z opravljanjem sprotnih mini izzivov, recimo odkrižaj se desetih sovragov te vrste, z metanjem zabojnikov pokončaj pet nepridipravov one sorte ... Isto velja za izboljševanje telesnih lastnosti in odklepanje dodatnih oblekic. Vse lepo in prav, če ne bi bilo tako kot v prejšnjih Spider-Manih vse skupaj preveč podvrženo knofodrku. Ta odpade le na najvišji zagamanosti, kjer pa je preskok mestoma tako huronski, da se človek vpraša, zakaj avtorji niso vdelali še četrte, vmesne težavnostne stopnje.

Shattered Dimensions je tako sicer nepopolna, a zabavna in domišljijska arkadna mlatilščina. Za Pajkomoževo franšizo bržkone ne bo storila tega, kar je za Batmana naredil Arkham Asylum, a nič ne de. Že to, da smo končno dobili spodobnega Spider-Mana, je dovolj odmevna novica.

79 *PajkoCase ujame plen, ki ne povzroča prebavnih motenj.*
X360 / PS3 Beenox / Activision

H.A.W.X. 2

Svojčas, zlasti v osemdesetih in delno še v devetdesetih, so bila moderna bojna letala predmet občudovanja & poželenja. Kdor se je količkaj pobliže zanimal za vojskovanje – in v času hladne vojne takih ni bilo malo –, je častil letalstvo kot udarno silo, ki bi v morebitnem spopadu najbolj prevesila jeziček na tehtnici. Ker sta se tako zahodni kot vzhodni blok zavedala moči aviacije, sta vanjo vlagala ogromna sredstva, kar se je odrazilo na širokem naboru modelov in stalnem pritoku novih, naprednejših, ubojitejših strojev. Staroverska krilateža F-4 in MIG-21 iz vietnamske vojne so nadomestili F-16 falcon, MIG-29, F/A-18 interceptor, SU-27 flanker, F-14 tomcat, A-10 thunderbolt in podobni. Še v Jugi smo imeli sokole in orle ter bili nanje ponosni. Epske letalne sposobnosti, silno oborožitev in prelestne oblike nebesnih puščic so opevali filmi, kot sta bila Top Gun in Iron Eagle, zaradi katerih jih je poznala tudi splošna publika. Od zgodnjih dni računalništva so bile takisto priljubljene igre, v katerih je treba vojskovalno pilotirati.

Zdaj je drugače. Hladne vojne ni več, pilotska služba je izgubila nekaj bleska in splošni vrišč okrog bojne aviacije se je polegel. Tudi v špilih vse redkeje sedamo v kabine letečnežev, saj nas avtorji raje dajejo v kožo talnih soldatov. Če že dobimo velik naslov, pa je bodisi iz kake butične ruske hiše, bodisi dodobra poarkaden ter spektakularen, da prija vsakdanjemu igralcu. Tak je bil prvi HAWX (Joker 189, 66) in dvojka nedeljske formule ne opušča.

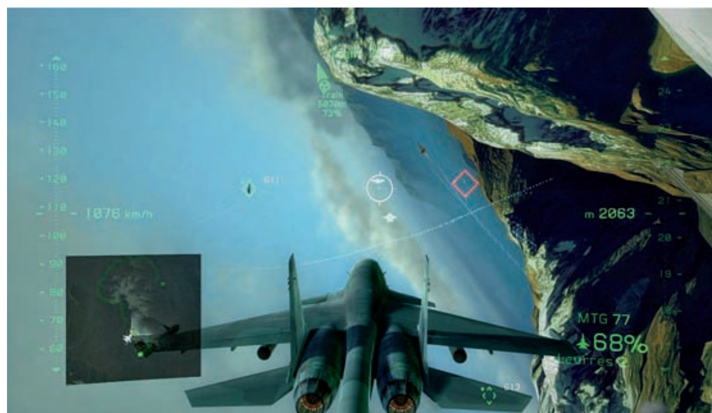
Ker sta v celotnem naslovu igre besedi Tom Clancy's, s štorijalnega vidika vemo, kaj lahko pričakujemo: poenostavljen vojaški triler, ki daje izgovor za rešetanje. V bližnji prihodnosti svetovni red ogrozijo ruski separatisti, ki se namenijo ukrasti jedrske izstrelke. Izmenjaje nastopimo v vlogah ameriškega, moskovskega in britanskega pilota, ki jih nadrejeni zadegajo v ta golaž. Vsak začne na svojem koncu, a niti se spletejo in proti koncu približno deveturne enoigralske kampanje ustvarijo gobelin s prizorom jedrske kape, laserskih žarkov z neba in propada civilizacije. Z nekaterih vidikov je pripoved idiotski opilek zgodbic s CNNa, z drugih pa ponudi skodelico metaforične vrednosti in sivinskih območij, kjer Ameri in njihovi simpatizerji v Kremlju niso nujno gud gajz. Žal so osebe enorazsežne in zaman pričakuješ kameradenje v slogu Strike Commanderja. Se pa fabula vklaplja v širši clancyjevski univerzum. Ko recimo varuješ umik soldatov na tleh, se ti zdi, da si taiste nadzoroval v enem od Ghost Reconov. Kul.

Igralno je HAWX 2 strup za vsakogar, ki joče za simulacijskimi prvinami, saj gre za čistokrvno arkado. S stališča letalnih sposobnosti med frčevci ni posebnih razlik, zato imaš občutek šofiranja podobne vesoljske ladje ne glede na to, ali sediš v F-16, F-35, F-22, eurofighterju, A-10, harrierju ali SU-27. Zato se niti ne sekiraš, ker v kampanji ne moreš izbirati, katero letalo boš povedel nad robavse. Nekaj več samosvojosti je pri oborožitvi, saj določene mašine nosijo samo rakete zrak-zrak, druge še zrak-zemlja, tretje vodene bombe in četrte večje izstrelke, ki jih moraš do cilja popeljati lastnoročno. Kajpak izdelek ne vidi težave v tem, da ti pod krila natrpa po trideset ali štirideset raket, niti ne izreže assisted moda iz enice, ki te prestavi v oddaljen pogled za še lažje izvajanje divjih akrobacij. Takisto je prisoten sistem ERS (Enhanced Reality System), ki ti lahko na zaslon v ključnih trenutkih nariše navidezen koridor in te z njim za roko popelje do nekaterih ciljev.

HAWX 2 namreč želi, da ga končaš in da se imaš pri tem prešvicano fino. To pokaže z obiljem prijazno razporejenih nadzornih točk v sicer kar dolgih nalogah, ki znajo trajati po pol ure in več. Kakor tudi s tremi težavnostnimi stopnjami, katerih razpon zajame tako ljudi z dvema levima udoma kot stare mačke. Zlasti pa s praktično nenehnim adrenalinom, ki špriclja iz dvajseterice linearno nanizanih misij. Te sicer niso umeščene v dinamično okolje, kjer bi lahko stalno izbiral med več cilji in kjer bi se fronta premikala glede na akcije umetnopametnih enot. Če nisi Rus, nisi dovolj premaknjen, da bi šel kaj takega programirat, hehe. Koncept je bolj običajen, z zaporedoma nanizani-



Pogledi so izza riti, iz kabine brez armature in z njo. V kokpitu ne moreš pogledati dol, pa tudi drugače letala niso izrisana fantastično podrobno.



Če te bodo preveč razsuvali, boš bržda rad sprejel znižanje težavnosti, ki ga igra predlaga vsake toliko. Je pa treba potem misijo začeti znova.



Arkadi primerno ni poškodbenega modela. Ko kasiraš poškodbe, pada 'zdravje' letala, in ko to doseže ničlo, si mrtev. Isto velja za nasprotnike.



Včasih lahko ukazuješ soletalcem, ki niso ultra sposobni, znajo pa pripomoči k uspehu s tem, da ti načnejo sovražnike. Predvsem leteče.

mi cilji in brez svobode, kar zna vznejevoljiti zahtevnejše in naveličance.

A po drugi strani je v tej klasični zasnovi moč najti dosti luštnega. Zdaj hočejo neprijatelji prerešetati vlak, nato braniš skupino ladij pred potopitvijo ali preprečuješ vpad oklepnikov v metropolo. Zdaj mitraljiraš bunkerje v gorskih stenah, nato brez orožij vijugaš po kanjonu ali s polnim plinom drviš proti grozeči skupini bombnikov. Špil ti da mir le toliko, da vdihneš med ostro tempiranimi valovi sovražnih letal, ki se marsikdaj prekrivajo z uničevanjem talnih in morskih ciljev, kot so tanki, premično topništvo, frigate in patruljni čolni. Za nameček si omejen s časom ali energijo prijateljskih enot, ki napadajo sovražno postojanko ali se prebijajo skozi ognjeno baražo. Marsikdaj se je treba odločiti, kaj boš najprej storil, in če nisi dovolj hiter ali uspešen, te uničijo ali pa ti razsujejo varovance. Tvoji komandosi gredo denimo nad naftno ploščad in če se ne znebiš helikopterjev KA-50, ki jih direktno ogrožajo, marveč greš nad križarke, bo odprave hitro konec.

Vmes lahko tudi pristaneš na zavezniški talni stezi ali letalonosilki, česar prej ni bilo. Tam ti obnovijo strelivo in energijo, a pri pristanku je treba biti spreten in zanj izbrati pravi trenutek. Nadalje sedeš za orožja v samodejno letečem transportnem letalu, od koder moraš z natančnim streljanjem uničevati vse, kar pride na pot. Prav tako šofiraš vohunsko zračno vozilce UAV, ki ga je treba premikati nad hiše, ostati nad avtomobilom terorista, ko ta opravlja klic, označevati cestne zapreke bežečemu špijonu in z raketami metati v luft vozila. Mestoma so ti deli rutinski, tako kot občasno polnjenje rezervoarjev v zraku, kar je smešno, saj gorivo drugače ni omejeno. A oboje je prijetno v interesu raznoterosti in krepitve zgodbovne podlage.

Da se stalno počutiš na robu, pomaga izboljšana umetna pamet. Saj ne, da so sovražni piloti zdaj geniji, ki jim na tleh uslužno nastavljajo rodila mlajše izvedenke Kelly McGillis. Je pa treba okrog njih vztrajneje krožiti in jih bolj trmasto loviti na muho kot prej, saj radi sipajo raketne vabe kot konfete, ti serijsko pošiljajo izstrelke v rit, da moraš porabljati dragocene flare ali ostro zavijati, manevrirajo in ti dajo le nekaj sekund časa v približno ravnem letu, preden začno z novim izmikanjem. Zlasti so tečni, ko sedejo v eksperimentalno letalo, na primer suhoj 47, ki se lahko suče domala na mestu in te vmes obstreljuje z močnim topom. Resda nisem potreboval prav dolgo, da sem jih naštudiral, saj je bistvo še zmeraj v kroženju. A navsezadnje imam z žanrom dvajset let izkušenj in predvsem sem moral dosti več uporabljati strojnico kot v predhodniku. Kdor sukaških dogfightov v slogu Wing Commanderja nima v malem prstu, bo imel več težav in bo proti koncu kampanje tenko piskal. Če si tak, boš morebiti celo vesel, da se špil ipak pretežno zanaša na ponavljanje enih in istih manevrov in da od tebe ne zahteva vedno novih spretnosti.

Vsekakor je HAWX 2 napet, zabaven in spektakularen, ko letaš od ene grožnje do druge in se trudiš dovolj hitro očistiti nebo ter tla. Večina zamer ti spolzi iz misli, ko se poženeš v nebeški boj, kjer radio pobesnelo hrešči navodila, kjer je obzorje polno dimnih vlečk ter eksplozij in kjer na muho vzameš ducate tarč. Tla so zaradi satelitskih tekstur fotorealističnega videza čudovita, marsikdaj švigaš med gozdnatimi in pobeljenimi vršaci, seznam lokacij pa vključi lokacije z vsega sveta, od oceanskih naftarskih kompleksov ter norveških fjordov do puščave in Cape Towna. Okej, dizajnerji v Ubisoft Romania niso na lepem postali absolutni mojstri svojega posla, saj bi ne škodilo nekaj manj obsipavanja z zaporednimi skupinami letečnežev, bolje načrtovana zadnja misija in več kot en as. Hkrati niso baš originalni, saj so številne situacije napaberkovali iz filmov ter iger s podobno tematiko. Velik vpliv med slednjimi sta imela Modern Warfare, od koder je vzeto streljanje iz višav, in serija Ace Combat, iz katere so nekatere misije domala prekopirali. Lepo pa je viden napredek avtorjev, tako glede na prvenec kot na še bolj oddaljeni Blazing Angels.

Pohvalno je takisto, da ne manjka dodatne vsebine. Osemurne enoigralske kampanje kot celote najverjetneje ne boš šel znova igrat, toda opravljenih misij se lahko posamič lotiš znova. S čiščenjem štorijalnega modusa nabiraš izkušnje, s katerimi odklepaš nadgradnje orožij in dvaintrideset letal, ki jih lahko po nebu zapelješ v arkadnem in preživetvenem modusu. Prvi ti odpre prirejene inačice zgodbovnih odprav, v drugem demoliraš valove sovražnikov, free flight pa je namenjen turističnemu razgledovanju po lokacijah. Preživetvenega načina in misij iz kampanje se lahko po netu ali na eni konzoli lotiš sodelovalno z do tremi krilomoži. Takisto je prisoten v redu tekmovalni multi na enem sistemu ali po spletu za največ osmerico.

HAWX 2 ni brutalen kvalitativen preskok, saj bi lahko bil še naprednejši, izvirnejši in raznolikejši. Toda privleči te zna, čeprav si se nad enico zmrdoval zaradi njenih mnogih nespretnosti, saj je načrtovan spretneje od nje. Najbolj pa jemlje na muho tiste, ki so lajkali prvenec in so fani arkadnih letalščin. Videli smo že boljše in naprednejše od tele, a to ne pomeni, da ni solidna.

78 *Sneti potrdi vtise središčnih medijev, da je vojna postala kot videoigra.*
X360 / PS3 / PC (1. 10.) Ubisoft



Takole iz ptičjega pogleda razsuvaš cilje. Pri tem te spremlja ominozna tišina in bolj kot kadarkoli se zaveš, kako neosebna je postala vojna.



Na sporedu so tudi nočne misije, kjer z F-35 ali A-10 (na sliki) demoliraš elektrarne in druge ključne objekte na tleh. Leteti nad flakom ni zdravo.

TOY SOLDIERS

Vojna je svinjarija, a filmi in igre s tovrstno tematiko znajo biti zabavni. Med slednje sodijo Toy Soldiers, strateška akcijada na XBLA. Dogajanje se odvija na dioramah – majcenih izsekih realno izgledajočih bojišč z vsemi detajli, od jarkov, dreves in grmičevja do bunkerjev ter zgradb. Vsak maketar bi bil ponosen! Na teh lokacijah iz prve svetovne branimo svoj hauptkvartirček, kamor ne sme vdreti preveč sovražnikov. Enote postavljamo le na posebej določena mesta, na izbiro pa jih je pet – mitraljez, možnar, top, protiletalska obramba in zaplinjevanje. Sliši se kot dobro staro strateško razporejanje stolpičev, vendar zajec tiči v drugem zelju. Svoje enote lahko namreč osebno upravljamo! Strojnično gnezdo recimo postavimo na primerno lokacijo, nakar sedemo za mitraljez in lastnoročno rešetamo napredujočo pehoto, ki se vali čez hrib. Nasprotnike moremo takisto na lastno pest zdesetkati s plinom ali z možnarji obstreljevati konjenico in tanke. Realnočasovno upravljanje in preklapljanje med enotami sta bistvo špila in šele ko igramo na ta način, Igrački vojački postanejo res zabavni. Na bojišču vlada stalna zmeda, tudi zato, ker kamere ne moremo oddaljiti do te mere, da bi videli celotno ozemlje. Tako se sprehajamo nizko pri tleh in opazujemo situacijo, kot jo 'vidijo' naši vojščaki, kar pridoda k občutku norije in masakra.
Za 15 evrov dobimo angleško in nemško kampanjo, ki se sicer odvijeta na enakih dvanajstih mizah, a sta samosvoji. Priložena sta še neskončni preživetveni modus in večigralstvo za dva udeleženca po spletu ali razdeljenem zaslonu. Multiju je namenjenih pet lokacij in je čisto spodoben. Zunaj je že dodatek, ki za 5 evrov prinese francosko kampanjo na treh novih kartah, zabeljenih še z dvema svežima za večigralstvo.



● **Na vsaka štiri prizorišča nam poslednji val zagreni gromozanski šef, ki pa ni tako težak, kot se sprva zdi. No, mitraljez mu pač ni kos.**

Toy Soldiers resda ne nudijo globine pravih tower defense špilov in pobentiti velja nad premočjo tankov ter letal napram ostalim enotam, kar omeji taktične možnosti. Nas pa zato vržejo v uživantsko in še zdaleč ne plitko akcijo, kjer moramo nadzorovati več strateških elementov naenkrat in obenem imeti spretne prste. Zanimiva igra, ki je ne gre spregledati. ***Misfit***
Microsoft X360 ● 15 EUR

PIXELJUNK RACERS 2ND LAP

Plastična proga z avtočki, ki si jih napel z elastiko in jih nato izstrelil po stezi, je bila ena mojih najdragocenejših mulčevskih posesti. Tolikanj bolj sem bil zato vesel tele dirkačinice za PS3, v kateri nadzoruješ prav tak avtomobilček in je nadgradnja že kar starih Pixeljunk Racers. Za lastnike slednjih je zastonj, pa tudi drugače v Playstation Storu ni draga.
Iz ptičje perspektive drviš s štirikolesničkom po bolj ali manj zaviti progi, ki zasede ves nepremičen zaslon in s tem spomni na staroste tipa Super Sprint. Kot običajno v zvrsti dodajaš plin in zaviraš, premikati pa se ne moreš svobodno, marveč samo levo in desno med sosednjimi linijami. Sliši se omejujoče, a niti ni, saj je poanta običajno v tem, da na drugo črto skočiš zato, da se ne zaletiš v druge vozničke, ki vozijo različno hitro in se takisto prestavljajo med linijami. Početje ni enostavno, saj urno doseževš vratolomno brzino, ki jo odmerjaš analogno. Z natančnim tiščanjem R2 denimo voziš centimeter za nekom in ga nato z odločnim stiskom petelina na joypadu prešišaš po levi ali desni, ko gužva izpuhti. Če se vanj zaletiš, te to bistveno upočasni, lahko pa ga tudi zrineš, če se pravočasno bočno prestaviš na njegovo črto.



● **Resnično je videti kot Super Sprint za nove čase, le da ne moreš prosto zavijati po progi. Priporočam gledanje od blizu, saj so avtočki drobni.**

Mehanika je enostavna, da jo takoj dojameš, in ponuja dovolj globine na dolgi rok. Toda do izraza ne pride v puščavništvu, ki je sestavljeno iz zapored nanizanih nalog in nažira z domala nepravično zahtevnostjo. Zadače so sicer kar raznolike in jih je dovolj za kake tri ure ubadanja. Lahko tudi več, če hočeš osvojiti zlato. Enkrat je treba doseči najvišjo hitrost, potem uničevati določne avte in se ogibati drugim, tretjič premagati tekmece. A nevztrajen igralec zna obupati pred polovico, saj težavnost kmalu strmo naraste. Treba se je odzivati v delcih sekunde in že ena napaka zna pomeniti, da ne boš osvojil niti brona, kar je pogoj za napredovanje. Poleg tega so dogodki sestavljeni iz več dirk in če ti spodleti v poznejši, moraš ponavljati ves sklop. Zahtevnost v 2nd Lapu je v primerjavi z izvirnikom, ki ga na PSN ne prodajajo več, znižana, a ne bistveno in ne nudi izbire težavnostne stopnje. To ne bi bil problem, če igra ne bi delovala kot nadvse lahkotna in če v kampanji ne bi odklepal prog za multiplayer. Za polno izkustvo slednjega moraš zato argh!-švicati v puščavništvu. Tudi na cestah ni kakih izpostavitve vrednih elementov, saj redki pospeševalni odsečki to gotovo niso. Enoigralstvo je zato še najboljše v novem načinu ghost attack, kjer voziš proti spletnim duhcem in se umeščaš na vsemrežne lestvice. 2nd Lap drugače doda še podporo trofejam in lastni glasbi.



● **Maščevanje ostalim voznikom pripravimo, ko nas igra spremeni v ognjeno kroglo, ki med drvenjem sesuva ubožce. A tudi tu so nevarnosti!**



● **Poznejše steze imajo nemalo zavojev in promet kot v velemestni špici. Uvrstitve te zna stati najmanjša napaka, kar je posebej tečno v drugi dirki, saj moraš, če ti spodleti, obe opraviti še enkrat.**

Za samotarstvo igre ne priporočam, zna pa biti nadvse zabavna v multiplayerju na enem kavču (spletnega tudi v Drugem krogu ni), kjer se dobiš s prijatelji in se ob litrih piva zaletavaš in prehitevaš do nezavesti. Ker igranje temelji predvsem na spretnosti in občutku, so lahko taka srečanja žurerska in dolgotrajna. Sploh ker 2nd Lap za razliko od navadnih PJ Racerjev podpira do sedem ljudi na eni konzoli. Seanse Killzona in Street Fighterja bodo odslej fino obogatene! ***Sneti***
Q-Games ● PS3 ● 5 EUR

DEAD RISING 2: CASE 0

Nadaljevanje peskovniške preživetvene akcijade, kjer si v veleblagovnici na humorno-krut način demoliral horde zombakljev, že trka na vrata konzol in PCja. Za predjed pa smo na Xbox Live Arcade dobili samostojno dolpotegljivo uvodno epizodico za pet evrov, ki prinaša več vsebine, kot bi si človek mislil. Playstation in PC je ne bosta deležna.



● **Ah, ko bi le dobili več takih 'nakupovalnih' vozičkov! Šprintanje po ulicah bi postalo mala malica, tako pa smo prigrizek ponavadi kar mi sami.**

Samozavestnega fotoreporterja Franka Westa v glavni vlogi zamenja nič manj simpatični poklicni motorist Chuck, ki se s hčerkico znajde v mestecu Still Creek. Tam mu sunejo edino prevozno sredstvo, z njim pa zdravilo, ki zavira zombifikacijo in ga mala nujno potrebuje. Mestece je preplavljeno s požrešnimi gniluhi in klanje se lahko prične!
Svoboda uničevanja nemrtvih se zgleduje po Dead Rising, saj jih lahko koljemo s praktično vsem, kar nam zaide pod roko. Od kaktusov, pladnjev, škarij in časopisnih stojal do pištol, snajperice ter puškomitraljeza. Raba strelnih orožij je sedaj manj tečna, saj se le redko zgodi, da bi namerili v tri krasne, kar se je v DR zgodilo kar velikokrat. Prav tako je omogočeno premikanje med merjenjem in rešetanjem. Niso pa pucalice nadmočna krepela, ki bi razvrednotila vsakdanje predmete. Streliva je malo, zombijem pa ni videti konca, zaradi česar je občutek preživetvene groze pristen. Raje kot pokalice Chuck zato uporablja de-

lovno mizo, na kateri kombinira predmete v uničujoče kombinacije. Če združi časopis z viskijem, dobi molotovko, kij za bejzbol v španoviji z žeblji pa zagotavlja ekstra krvave rezultate.
Čeravno je Still Creek zaselek, je moč v njem postoriti in odkriti marsikaj. Že če se držimo le osnovne premise, ki veli, da moramo najti zdravilo in pet delov motocikla za vožnjo v Fortune City (= Las Vegas), kjer se bo godil Dead Rising 2, porabimo tri do štiri ure. Če bi radi odklenili vsa vrata, rešili vse preživele in si zabeležili vse dosežke, pa vsaj še enkrat toliko. Pri vsem tem nas znova priganja ura, ki dogodke sproža ob določenem času. Se bomo torej afnali s preoblačenjem in raziskovanjem trgovin ali počistili glavno ulico? Bi raje imeli zalogo hrane ali zalogo ubijalskega orožja? Dileme, dileme. Ves napredek, ki ga dosežemo, se shrani in se bo prenesel v Dead Rising 2, kar je kul.



● **Dobri filmi o zombijih imajo poleg krvi in trganja udov obvezne temačne podtone, ki se tičejo človeške narave. Dead Rising ni izjema.**

Saj ne, da se v Still Creeku cedita zgolj med in mleko. Kaka tekstura se pokaže kot res nizkoločljiva, nekateri zombiji se preveč ponavljajo in gladkost dogajanja neredko upade. A podajanje zgodbe, kvaliteta vmesnih filmčkov in igranje so na presenetljivo visoki ravni, zlasti za 400 Microsoftovih točk. Kogar vzburja DR2, naj si ga le omisli. ***Misfit***

Capcom ● xbox 360 ● 5 EUR

EARTHWORM JIM HD

Groovy! Pred šestnajstimi leti je Earthworm Jim razturil s kubističnim humorjem in brutalno težavnostjo. Zdaj pa se je ta 2D-strelska skakačina prebarvano znašla v Playstation Storu in na Xbox Live Arcade.
Zgodbe skorajda ni, saj igra izda le, da je Jim deževnik, ki mu na glavo pade visokotehnološka robotska obleka. Koj nato se znajdeš v nizu stopenj, ki si sledijo brez repa in glave – smetišče, srce pekla, podvodni svet ... Edini povezovalni element so vmesni nivoji, kjer na raketi dirkaš med asteroidi in skušaš doseči cilj. Takisto so v igro po noči intenzivnega zakajanja razvijalcev prišli sovražniki in šefi. Segajo od bankirjev, ki za ščit uporabljajo kovčke, prek peklenskih psov, kant in babic do krav ter robotskih kur. Občutek za logiko je najbolje poslati na dopust, vendar prav to prispeva del čara.
Orožji sta tako kot v izvirniku dve (hitrostrelna ter udarna pištolica) in tudi sicer se igra trmasto zgleduje po njem. Za oko je bistvena razlika lepa grafika visoke ločljivosti, katere slog je docela tak kot leta 1994. Na žalost pa je poskakovanje za sodobne pojme dokaj nerodno. Med skokom ni mogoče streljati, robovi in stene so slabo začrtani, vihtenje biča (ki je pravzaprav Jimovo sluzavo telo) pa je nenatančno. Nivoji so pogosto skrajno zmedeni in ob prvem preigravanju se boš najbrž dosti praskal po glavi. Nič čudnega, da je Deževnik upravičeno znan kot jako težka igra. Težavnosti so štiri, na srednji boš za dokončanje osnovnih nivojev potreboval kaki dve uri, toda za tem pride lovljenje visokega rezultata in sodelovalno igranje z do tremi črvi pomagači. Lokalno ali spletno se lahko zatopiš v spodobno količino co-op stopenj, ki slediju duhu puščavniških. Kot bonus so posodobitvi serije dodane tri ločene sobe. V zadnji biva šef, ki bo nasmejal poznavalce najbolj gledanih posnetkov na YouTubu.
Z nekaj dodatnimi nivoji, večigralnostjo in spolirano grafiko je to do neke mere izboljšan stari Jim. Ker pa niso odpravili igralnih napak, ga priporočam zlasti nostalgikom, saj je za moderne platformsko-strelske pojme preveč kočljiv. ***Gigen***

Gameloft ● PS3 / X360 ● 10 EUR



● **Izrezali so kar nekaj vsebine iz izvirnika. Adijo, raketomet in dva skrita nivoja. Morda pridejo z dolpotegljivo vsebino?**



● **Peklenski nivo je lep primer čudaškega dizajna, kjer ne veš, kam iti in kaj za vraga tvojega črvička sploh ogroža.**

RED RED REDEMPTION DLC

Rockzvezde so na dobri poti, da do konca leta uresničijo obljubo o izdaji kar štirih dodatkov za odlično divjezahodno streljaško svobodnico Red Dead Redemption (Joker 203, 87). Poglejmo torej, kaj v malhi skriva začetni dvojec priboljškov.
Zastonjski paketek Outlaws to the End so igrotvorci dostavili kmalu po izdaji Odrešitve, da bi se odkupili za odsotnost večigralske sodelovalne vsebine, ki jo je za las zgrešila škatuljo igre. Po dolpotegu postane špil bogatejši za deset svežih dosežkov oziroma trofej, bistvo pa tiči v šesterici sodelovalnih misij, ki se jih lahko udeležimo z največ tremi spremljevalnimi pistoleri iz mesa in kože. Pred vsako odpravo nas v kampu najprej čaka izbira ene od štirih bojevniških klas. Soldat je z ubitačno winchestersko repetirko daleč najbolj univerzalen strelec, rudar pa je s pumparico ultimativni mofo neposrednih spopadov. Z dotičnimi je bogata zlasti naloga Walton's Gold, kjer je cilj obleganje rudnika z zlatom. Tega je treba v zadanem času naložiti na voziček in ga spraviti na površje, preden odjekne silovita eksplozija. Omembe vredni sta vsaj še nalogi The Kidnapped Girl, koder moramo iz do zob zaščitene trdnjave rešiti ugrabljeno dečvo in jo v enem kosu vrniti v očetov objem, ter The Herd, v kateri iz kanjonskega pašnika vodimo govejo čredo in jo do ranča ščitimo pred napadi umazanih banditov. Težavnost misij je kakopak odvisna zlasti od nesebičnosti sodelavcev. Kolega, ki podleže (lažjim) strelom, je namreč moč oživiti, za kar imamo na razpolago slabo minutko časa.
Desetevrsko plačljivi in, roko na šerifovo zvezdo, manj zanimivi dodatek Legends and Killers prinaša tri bonbončke. Prvi sestoji iz devetih novih okolišev za tekmovalni multiplayer. Izpostaviti velja uličasti Blackwater, z mostovi prepleteni Thieves' Landing in kamperski raj Fort Mercer. Druga poslastica je osmero novih kožic oziroma likov, ki so jih avtorji uvozili iz Revolverja, tretja pa je vpeljava tomahavka, novega metalnega orožja, ki je uporabno tudi v bojih od blizu in v puščavniški kampanji. Skalpiranje žal odpade!
Kaj pa enoigralski dodatki? O zajetnejših zaenkrat molčijo, krajšega pa bomo – po takenako večigralskem Liars and Cheaters, ki prihaja 21. septembra – ugledali v prihodnjih mesecih, ko izide zombijski paket Undead Nightmare. (Ne)živi bili, pa videli. ***Case***

Rockstar ● 10 EUR



● **Pig Josh je eden od karakterjev, ki so se v Legends and Killers preselili iz Revolverja. Zaradi telesne obilnosti je, heh, lažja tarča.**

SHIN MEGAMI TENSEI: PERSONA

Serija MegaTen ali na dolgo Shin Megami Tensei spada med bolj znane vzhodnjaške frpjke. V zadnjih letih pa jo je nadkrilila odvrtkovna podserija Persona s svojo drugačnostjo in izvrstnim vzdušjem. Zlasti je navdušil četrti del v nizu na PS2 (J192, 90). Tokrat pa se vračamo k prvencu s playstationa 1, ki so ga predelali za PSP.

Najmočnejša plat Shin Megamijev je tradicionalno zgodba. MegaTen se od večine podobnih iger razlikuje po tem, da je dogajanje postavljeno na sodobno Japonsko, največkrat v velemesto, katerega prebivalstvo pestijo mitološko obarvane tegobe. Fabula v Personi se začne, ko kup šolarjev v učilnici razpravlja o obstoju demonov. Ti so še en skupni imenovalec serije, saj jih moč klicati na pomoč, a so drugačne sorte od običajnih v igrah. Med navidez nedolžnim klicanjem duhov se pojavi prikazen, nakar mulčad družno popeca v nezavest. V filozofskih skupinskih sanjah jih skrivnostni maskirani mož obdari z novimi močmi. Ko pridejo k sebi, je mesto v razsulu, ljudje so zombificirani, po ulicah pa tavajo skupine beštij. Tamagočijevske srednješolske drame, po kateri slovijo kasnejši deli, tu ni. Je pa prisotno lepo število solidnih dialogov (žal brez govora), med katerimi občasno sprejmeš odločitev, ki vpliva na konec. Pot se kmalu po začetku razcepi in ti omogoči preigranje dolgega drugotnega kvesta, ki je novost na PSPju.

Lifting je dobila tudi igralna plat, ki pa kljub vsemu kaže leta in deluje zmedeno. Po ulicah mesta premikaš kurzor, s čimer dostopaš do mnoštva lokacij. Te segajo od štacunskih kompleksov prek policijske postaje in bolnišnice do šole. Ko prideš v stavbo, se z druščino starošolsko prvoosebno sprehajaš po bledih labirintastih hodnikih. Ob vstopu v sobo se pogled premakne v v izometričnega, nakar lahko šariš po omarah in klepetaš s prebivalci. Tako na prostem kot v stavbah raziskovanje (pre)pogosto prekinjajo naključni boji, prav tako iz pogleda od zgoraj. Borbe so precej zagužljene in zavoljo nerodnosti menijev dostikrat nadležne. Tipsko potezno ukazuješ do petim članom druščine, ki poleg hladnih orožij uporabljajo pokalice in zdravilnepredmete. Najpomembnejše pa so persone, priklicana pomagalna bitja. Vsak član ima tri aktivna in mu omogočajo izvajanje posebnih napadov, od elementalnih urokov do zdravilnih coprnij. Podleži imajo odpornosti in šibkosti, katerih poznavanje olajša kolosalno količino tlake, ki jo boš moral opraviti. Kmalu se tepež namreč izkaže za dokaj plitko rutino in pogrešati začneš naprednejše prijeme. Vdelano je čvekanje z nasprotniki, ki se ga lahko lotiš med vsakim običajnim bojem in te nagradi s kartami ter predmeti. A sistem temelji na naključnem pihanju na dušo shizofrenim monstrumom.

Zbiralsko žilico sicer draži pokemonsko zbiranje kart, ki omogočajo priklic person. Nadalje se lahko ukvarjaš z njih parjenjem, s čimer odkrivaš nove. Nivoji se s klofanjem višajo tako njim kot likom, ki jih uporabljajo. Tako dobivaš nove sposobnosti, ki jih zavoljo težavnosti krvavo potrebuješ. A podoba je z izjemo frišnih animejskih sekvenc starikava in nevzburljiva, dočim se začne glasba kljub milozvočnosti nekaterih japopastih štikelcev prehitro ponavljati. Skupaj z zmedenim dizajnom, kjer igranje stalno skače med tremi pogledi, in ponavljajočimi se, pod krinko enostavnimi boji, je Persono kljub štorijalni posebnosti težko priporočiti. Zlasti ker je čez lužo na PSPju že na voljo tretji del, ki tegale prekaša v vseh pogledih. **63** ***Kavbojc***

Atlus ● PSP



● **Prvoosebni pogled je zapuščina serije MegaTen. V nakupovalnih središčih poleg štacun najdeš Žametno sobo (Velvet Room), kjer pariš persone.**



● **Prebijanje skozi bojevalne menije je kljub pohitritvi, ki je je bila deležna PSP-varianta, zamudno. Obenem bodeta v oči kilava podoba in skopost z animacijami.**



● **Glavni vir privlačnosti so dialogi. Ozadje tele temnolaske te zanima mnogo bolj kot monstrum za vogalom.**

DEPICT

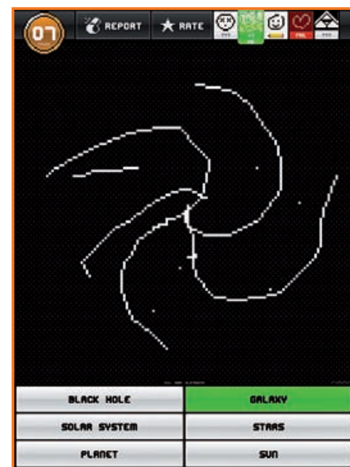
Pictionary je znana namiznica, kjer eden od igralcev riše zapovedan pojem, drugi pa ga morajo uganiti. Depict si to zamisel izposodi za spletno orgijo risanja in ugibanja, v kateri sodeluje do pet naključnežev z vsega sveta. Ko sem se priklopila, je bilo stalno na liniji kakih sedemdeset ljudi, tako da na družbo nikdar nisem čakala dolgo.

Vsaka partija ima pet rund, ki trajajo po trideset sekund, udeleženci pa se v vlogi kracača izmenjavajo. Linije so izrazito pikslaste in vlečeš jih s potegi prsta. To je na velikem ipadovem zaslonu precej udobneje in natančneje kot na iphonu. Dvakratni pritisk z barvo prelije celotno platno, s čimer lahko ponazoriš noč ali vodo. Kanglice in ostalih orodij ni, a prav ta enostavnost ti lajša delo.



● **Barve so ključne za hitro prepoznavnost narisanega. Večina igralcev se njihove moči premalo zaveda in jih ne uporablja dovolj.**

Zaradi časovne omejitve morajo možgani delovati bliskovito in presegati ustaljene okvire. Da pa kljub temu ni pretežko, ugibalci izbirajo med naborom že podanih odgovorov. Ti se med seboj nalašč zelo malo razlikujejo. Je nastajajoči kvadrat štedilnik, pečica ali hladilnik? Ali nemara tiskalnik, faks, kopirni stroj? Potem so tu različne vrste pic, držаve, planeti, dragi kamni, vzorci blaga, poljedelsko orodje, deli vrat in celo igralne konzole! Moder risar bo predvidel pasti in umetnijo načrtoval tako, da publike ne bo prehitro zavedel, kajti usoda je navadno odločena že v prvih nekaj trenutkih. Urnejši pobašejo več točk, slikar pa je nagrajen glede na to, koliko ljudi je prepoznalo njegovo skico. Čeprav te srbijo prsti, se z odgovorom ni pametno zaleteti, saj mrgoli nespretnežev, ki imajo težave z izpostavljanjem bistva. Taki radi goljufajo s pisanjem črk, kar je prepovedano. Ne glede na občasno kaotičnost pa imaš edinstveno priložnost, da skozi izdelke pokukaš v duševnost neznancev. Ni redko, da med igro vznikajo fini mali ekosistemi, kjer se kar kreše od ustvarjalnosti. Seveda se najdejo kretenčki, ki malajo obscenosti, a k sreči je Depictova samočistilna sposobnost velika. Tečnobe lahko prijaviš ali blokiraš, še pogosteje pa se naveličajo same od sebe. Prijetnejše je dodajanje prijateljev, s katerimi se lahko zapreš v zasebne packalne sobe. Komunikacija je tam bolj cvetoča, načeloma pa je omejena na ocenjevanje z zvezdicami ter menjavanje avatarskih sličic, ki jih lahko oblikuješ tudi sam.



● **Čeprav stalno dodajajo nove uganke, ponavljanja ni malo. Ob tem izkusiš raznolike rešitve nalog.**

Špilič prinaša obilico zasvojljive zabave, ob kateri si bogatiš angleški besedni zaklad, razvijaš domiselnost in zmožnost vživljanja v druge. Škoda le, da deluje izključno po vsemreži in da se okrog ene naprave ne more zbrati druščina bližnjih. Internetna komponenta je obvezna, ker se vse risbice shranjujejo na strežnikih, da lahko tudi v redkih primerih osamljenosti nabijaš prilagojen puščavniški način. Uspehi odklepajo različne dosežke, z zbranimi točkami pa se vzpenjaš po spletni lestvici zastonjskega servisa OpenFeint. Ipad je za takšno igro popoln strojček, saj je odličen za prenosno visenje na spletu in enostavno kracanje. Dodaten plus je, da vse poteka instantno in brez zamudnih nastavitev. Komaj se ena igra konča, že se brezšivno prične druga. Uletiš lahko tudi sredi partije, tako da sta razgibanost in intuitivnost res občudovanja vredni. In to za manj kot evro! **87** ***Navi***

Makeshift Games ● ipad / iphone







Bryan Lee O'Malley: SCOTT PILGRIM

Šest 150- do 200-stranskih stripovskih albumov iliti grafičnih romanov, kot jim rečejo anglosasi, šteje serija Scott Pilgrim, ki je zdajle v skompresirani obliki film in igra postala. Glavni junak je 23-letni Torontčan, čigar življenje lagodno mineva v sosledju basiranja v res slabem bendu, nažiganja špilov, izmenjavanja satiričnih opazk z gejevskim cimrom in previdnega tipanja po ženskah. S temi Scott nima posebne sreče, saj se ena od nekdanjih, kitajska 17-letnica Knives Chau, izkaže za neumorno zalezovalko, trenutna ljubezen Ramona Flowers pa ima sedem zlobnih bivših fantov, ki jih je treba premagati. Ko pride do teh obračunov, pa tudi vmes kar tako, strip enostavno stopi iz resničnosti in v slogu japonskih mang, na katere spomni tudi risarski slog, plane v fantazijskost, ki totalno spomni na videoigre.

To mešanje realnega in domišljijskega daje nizu samosvoj okus in pomaga ohranjati svežino, saj napeto pričakuješ, kdaj bo na vrsti naslednji fajt, ob katerem se boš gotovo narežal. Kanadski avtor ima hude zamisli, ki Scotta in včasih njegove spremljevalce pehajo v nore situacije z barvitih zaslonov Nintendove generacije, hollywoodskih filmov ter japonske animejsko-mangaste subkulture. Liki, ki so bili še pred sekundo normalni, začno metati fireballe iz Street Fighterja, obnašajo se kot bojevniki iz Dune in frčijo po zraku, ko so premagani, pa za sabo pustijo prgišče kanadskih dolarjev. A vse to nastopajoči dojemajo kot nekaj čisto normalnega in se ne dajo motiti v svojih debatah o življenju, vesolju in tem, kaj bodo danes jedli.

Miksanje spopadov, v katerih je Scott težek mofo, s felicityjaškimi spletkami kdo-je-zdaj-s-kom-in-zakaj, in izredno naravnimi dialogi s plejado oseb, ki bi jih lahko vzel iz katerekoli srednje šole ali faksa, je navidez resda osrednje gonilo tega polducatnika stripov. Vendar se z branjem posameznih delov vse bolj preriva v ospredje tisto, kar je spočetka le nakazano. Scott Pilgrim je namreč za kuliso poskočen komentar problemov neodločnega sodobnega mladostnika, ki je tako zapleten v niti svojega miniaturnega sveta prijateljev, špilov in popkulturnih senzacij, da nima pojma, kaj bi sam s sabo in kako bi reševal svoje težave. Zato beži v sanje, ki pa imajo tu dejansko moč, da vplivajo na resničnost. Kar je spočetka luštkana, a benigna avanturica s številnimi poznavalskimi referencami na igre in njihov univerzum (bend je Sex Bob-omb kot granate iz Maria, Scott se uči basovske linije iz Final Fantasy 2, najde 'mithril skateboard', v eni od borb naletimo na stavek “How appropriate, you fight like a cow” iz Monkey Islanda), zraste v tenkočutno obravnavo ljubezni, osebnih odnosov in zajebanega lajfa. Ki hkrati ne neha zabavati z vedno novimi odbitimi situacijami ter komedijantskimi dialogi.

Škoda, da v naši vukojebini ne moreš stopiti v prodajalno stripov in serije kupiti, zato jo je treba od nekod naročiti. Amazon.co.uk ima posamezne dele za okrog osem evrov po komadu, kar se sliši veliko za skupke skorajda izključno črnobelih sličic. Toda vsebina je presenetljivo globoka in za razumevanje ne potrebuješ kakega posebnega znanja angleščine. Dosti bolj je važno, da veš, kdo sta Sonic in Knuckles, ter da pripadaš milenijski generaciji, ki ji Pilgrim daje glas. Kot pravi ovitek prvega dela: “Smejal se boš. Jokal boš. To je Scott Pilgrim. To je tvoje življenje.” ***Sneti***



Drew Karpyshyn: MASS EFFECT – RETRIBUTION

Bioware uspešno razširja svet, ki ga je vzpostavil v obeh znanstvenofantastičnih frpjkah Mass Effect, saj je Retribution že tretji roman v knjižni seriji po dotični licenci. Tod ne bomo zasledili komandanta Sheparda in ladje Normandy, temveč bomo priča širjenju univerzuma iz iger na nove like in prigode. Se pa te kakopak dotikajo dogodkov v špilih in razstirajo marsikatero zanimivost, ki Shepardu ni znana.

Drew Karpyshyn je bil glavni pisec besedila že v obeh igrah in nam vnovič postreže z dogajanja polno zgodbo. Retribution je čistokrven ZF-triler, poln akcije, lovljenja in bežanja. Časovno je umeščen po koncu Mass Effecta 2, dasiravno gre za nadaljevanje zgodbe iz prejšnje knjige, Ascension. Serijo je dobro pričeti brati na začetku (knjiga Revelation, glej Joker 179), saj se že tam vzpostavijo zametki pripovedi, ki se vleče čez ves knjižni niz. Osrednja oseba je ponovno Kahlee Sanders, znanstvenica na inštitutu za biotične otroke, ki zopet pride navzkriž s Cerberusom. Vodji omenjene organizacije pride v šape tehnologija Žanjcev in odobri projekt, kjer bi njihovo tehnologijo vsadil v človeka. Za poskusnega zajca izbere Paula Graysona, bivšega Cerberusovega operativca, ki mu je prekrižal račune v Ascensionu. Grayson dela kot plačanec za Ario na Omegi, toda Cerberusove lovke segajo tudi tja. Po njegovem izginotju se Kahlee obrne na Davida Andersona, ki ga poznate iz igre, in skupaj skušata priti skrivnosti do dna. Sledi precej akcije in (predvidljivih) preobratov. Branje je vsečno zlasti z vidika, da Karpyshynu ustrezajo adrenalinske sekvence, česar se zaveda. Zato se vrstijo ena za drugo in povest dinamično potiskajo naprej. Ne morem pa spregledati nerodnosti ob poskusih dodajanja globine likom in štoriji z neposrečenimi čustvenimi elementi.



Največja privlačnost knjige je verjetno razširitev dometa iger, ki omogoča špekuliranje, kam se bo podal finale špilavne trilogije. Retribution sicer ne poda toliko novosti, kot jih je ponudil Ascension med čakanjem na Mass Effect 2, a se vedno bolj riše obris, ko bo verjetno ljudem naklonjeni Cerberus postal tisti, ki ne bo rešil le človeštva, ampak tudi ostale življenjske vrste. Zanimiva ironija je, da imajo največ razlogov za sovraštvo do Cerberusa prav ljudje. Nadalje knjiga postavlja zanimiva vprašanja o moralnosti in etičnosti Cerberusovih radikalnih dejanj, ki pa si za razliko od arogantnega in ignorantskega Sveta vrst ne zatiska oči pred nevarnostjo Žanjcev. Opazna je tudi osredotočenost na Ario, ki je dobila še lasten zastonjski strip Incursion (dolpotegljiv z uradne strani) in bržda bo imela vidno vlogo v trojki, kjer bi bilo tudi sicer fino, da se knjižna in špilavna serija združita. ***Flegma***

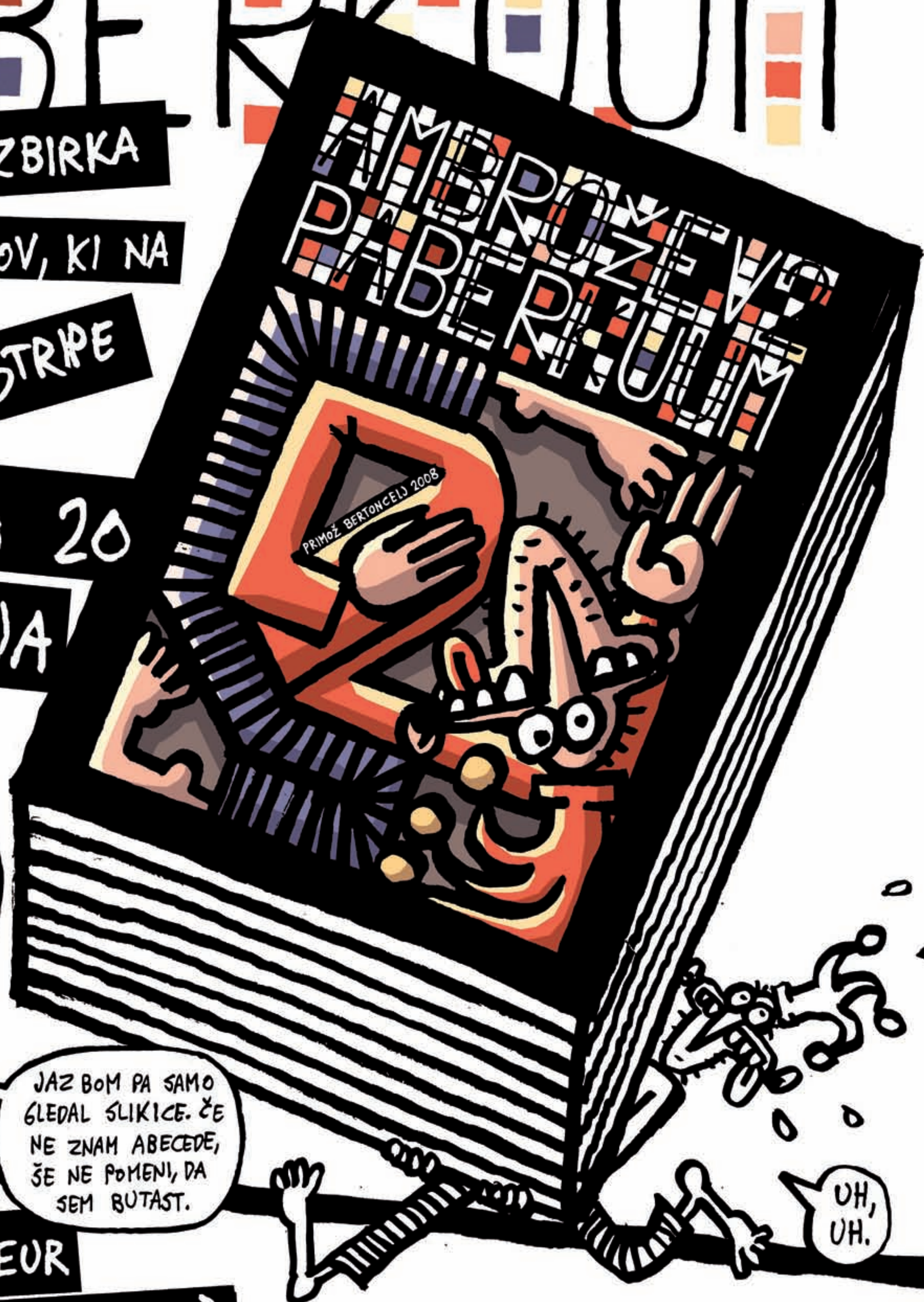
IZŠEL JE

AMBROŽEV PABERKUUM 2 !

ČUDOVITO

VSEOBSEGAJOČA
TRDOVEZANA ZBIRKA
JOKERJEVIH STRIPOV, KI NA
184 STRANEH
OBSEGA STRIPE
OD JOKERJA 20
DO JOKERJA
188 !

ČUDOVITO



CENA JE 25 EUR
(VKLJUČUJOČ POŠTNINO)
NAROČITE SE LAHKO NA JOKER@JOKER.SI !

TEKKEN

Po maličenju, ki ga je doživel Street Fighter v uwelo amaterski Legendi o Chun-Li (Joker 192), sem se film Tekken kar bal pogledati. Udarca po zobeh ene od svojih najljubših igrarskih serij iz mladosti si namreč res nisem želel. Sploh ker nisem o zadevi prej ničesar slišal. A to ni čudno, saj so jo v kinih zavrteli le na Japonskem, kjer je izšla na devedeju in blu-rayu. Na Zahod uradno šele pride. Vseeno ne gre za lokalno tokijsko produkcijo, temveč za mednaroden projekt, ki ga je režiral Dwight Little, doslej specializiran za epizode TV-serij Bones, 24 in Prison Break. Glavno vlogo ima Jon Foo, ki je bil v stranskih vlogicah rad zbrcan od glavnih junakov v filmih tipa Batman Begins in smo ga kot Ryuja videli v fanprojektu Street Fighter: Legacy. Podpira ga drugo- do tretjerazredna garda mišičnjakov in joškaric, med katerimi izstopa Cary-Hiroyuki Tagawa. Tip menjuje težkokategorne (Gejšini spomini) in zabavniške (Shang Tsung v Mortal Kombatu) vloge huje kot Ben Kingsley.
Jon igra mladega bojeviteža Jina Kazamo, ki se v želji po maščevanju udeleži turnirja Železna pest. Tega prireja japonska korporacija Tekken, ki v razsuti bližnji prihodnosti obvladuje Ameriko. Na njenem čelu je samurajski starec Heihachi Mishima, ki se ne razume s svojim psihotičnim sinom Kazujo, ta pa je na nenavaden način povezan z Jinom. Vse to so kajpak liki iz igre, ki se jim pridruži še nekaj drugih od tam: Law, Raven, Yoshimitsu, Christie, Eddie, Dragunov in Bryan. Na obzorju ni plešočih pand in zmešanih kengurujev, vendar to itak ne bi bilo v skladu s temačnostjo filma.



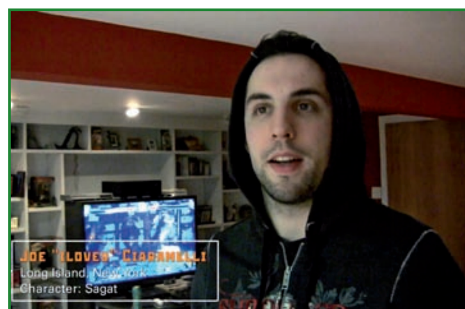
Glavne štorijalne obračune pestrijo stranski tepeži, kot je ta med crno nindžo Ravenom in capoeirejevcem Eddiejem. Enako siten je kot v igri.

Scenarij si glede na serijo špilov jemlje obilo svobode, saj žebra zgodbo, ki je le ohlapno povezana z joypadnim Tekkenom. A štorija ni slabo napletena in like pripelje v razne situacije, od pretepanja prek streljanja in bežanja do fuka ter družinskih razprtij. V njeni bližini ne bo nobenega oskarja, toda film je po tej plati še kar zanimiv in ne čmokne ne v mističen bulšit, ne v solzavo romantiko. Za to so zaslužni tudi nastopajoči, ki niso zanikrni in so oblečeni v skladu z izročilom. V ospredju pa so dokaj spretno posneti boji. Ti niso špricajoče krvavi, so pa dinamični in nabiti z močnimi udarci, ki jih niti ni treba veliko, da se žrtev brisačno zloži po tleh. Jon Foo je kot Jin pretežno verodostojen, čeprav se vidi, da mu karate ni prva veščina (izvežban je v wushuju), od Kazuje in Heihačija bi lahko izkusili več, zvezda pa je Bryan kot kiborško modificiran mišičnjaški zajebanec. Hvalabogu jih ne obešajo preveč na špage.
Če nimaš rad igre, je vse skupaj sicer nekam ubogo in ceneno. Ker ni bilo budžeta, se celoten film odvije na nekaj zelo umetnih lokacijah okrog središčnega ringa, ki ga ravno ne gre vikati, medtem ko so prizorišča v špilu zbrana z vsega sveta. Mortal Kombat je bil recimo dosti bolj ambiciozen. A Boll-eče katastrofe ni in brezup Legende o Chun-Li je komaj slišen odmev. V redu za fantovski večer, nakar lahko sledi seansa Tekkena 6 do jutranjih ur. Napsihiran si po ogledu definitivno zadosti. ***Sneti***

Tekken si je moč v vsemrežnih globinah tako ali drugače pridobiti v obliki domačega ploščka.

I GOT NEXT

Če te zanima, kakšna je od znotraj videti tekmovalna scena, spletena okrog pretepaških iger, si vtisa ni treba ustvariti zgolj na podlagi mn3njalniške izbe Konzolec in foruma na Pretep.konzole-slovenija.com. Lahko si ogledaš zanimivi tričetrturni dokumentarec I Got Next, garažno stvaritev zanesenjaškega čezlužnega študenta Iana Coffina, ki se usmeri v trenutno najbolj priljubljeno elektronsko pretepačino na Zahodu, Street Fighter 4.



Ne, ni naš bivši pisec Retro, marveč eden od nastopajočih mladih stritfajterjevcev, ki v SF4 vidijo tako zabavo kot podlago za resen trening.

V filmu ni poglobljene historične analize tepežkarskih špilov in insajderskih namigov, kako izboljšati svojega Sagata, niti kakih UFCjevskih rivalstev. Namesto tega spremljamo nekaj znanih figur iz ameriške fajterske skupnosti, kot so Justin Wong, čigar Rufus se je v finalu turnirja Evo 2009 dostojno upiral Ryuju popikonaste japonske beštije Daiga Umehare, Ryan 'gootecks' Gutierrez, Mike Ross in Joe 'iloveyou' Ciaramelli. Vidimo jih zvečine na turnirjih lokalne sorte, v hotelskih avlah, podloženih z debelimi tapisoni, kako se v družbi sebi podobnih mladih gikov na vse pretege mlatijo (zaradi input laga seveda na analognih televizorjih!), zunaj na kofetu ter pri prijateljih doma, ko se urijo. Delni okvir je tekmovalnost vzhodne in zahodne obale ZDA.
A to je le vrhnja plast, kajti pisec, snemalec in režiser Ian gre nastopajočim pod kožo. Kamera amatersko, vendar iskreno beleži njihova razmišljanja tako pred in po borbah kot v mirnih obdobjih, njihove debate, veselja, žalosti, želje in osebnosti. Predvsem pa razloge, zakaj to sploh počno. Eni zaradi tega, ker so v tem lahko res dobri, drugi zavoljo cekina, tretjim je nepogrešljiv občutek, ki ga da premagovanje drugih. Še en bistven razlog, ki jih veže, je druženje. Tako kot pri naši pretepaški skupnosti in pri posvečenih skupinah, ki se spletejo okrog marsičesa drugega, od kvačkanja do Magica. Zato je lahko I Got Next okno v fascinanten subkulturni svet – ali pa ogledalo, v katerem slejkoprej zagledaš sebe. ***Sneti***

Krajšo, 45-minutno verzijo dokumentarca lahko brezplačno potegneš z Igotnextmovie.com ali jo pogledaš z naše tomesečne natlačenke, dočim naj bi celovečerna sledila spomladi 2011.

THE KARATE KID

Z nekaterih vidikov sta tako stari Karatejski mulc iz leta 1984, kjer je nadebudnega učenca umetnosti brcanja upodobil Ralph Macchio (zanimivost: v štirici je črnookca nadomestila zdaj slavna Hilary Swank), kot tale novodobna verzija neumna filma. Celo nevarna. Sporočata namreč, da se je moč borilne veščine iz nič mojstrsko priučiti v kratkem času, kar je seveda velika bedarija. To je na svoji koži občutil marsikak nadebudnež, ki je na podlagi Kida šel na tečaj karateja in obupal že na plenično belem pasu. Do istih situacij zna priti sedaj, ko v sveži inačici spremljamo dvanajstletnega pobiča Dreja iz Detroita (Jaden Smith, nezmotljivo sin Willa Smitha). Dre se z materjo preseli na Kitajsko in v kvestu za poševnooko simpatijo takoj naleti na lokalne razbijače, ki mu preštejejo rebra. Zato ga v roke vzame sosednji hišnik (Jackie Chan), ki je v resnici hud obvladač deljenja klofut, a se zapleteta v prepir z veliko šolo kungfuja in morata sodelovati na ne prav oddaljenem turnirju. Sledijo trening teles in duše, wax on wax off avta in zaključni obračun, kjer ne umanjka čapljina poza v ediciji za 2010. Predvidljivo? Docela. Trapasto? Dokaj. Tako kot marketinško pogojen naslov, saj se v deželi porcelana in špagetov pač ne učijo karateja. V Kini ima film dosti primernejši naziv, Kung-Fu Dream. Takisto je neprijeten občutek, da marsikdaj gledaš kičasto turistično razglednico za Kitajsko.



Vsak odraščajoči bi moral imeti senseija, sifuja ali Dejana Zaveca, ki bi ga naučil ene od fajterskih umetnosti. Tako telesno kot v duši.

A vendarle mi je zadeva dogajala. V prvi vrsti zato, ker v ospredju ni neumno mlatenje, temveč je srž drama o odraščanju. To je bil sicer že prvi Karate Kid, a presenetljivo topli in občuteni scenarij zna dodati globino, kjer je treba. Glavni junak nima očeta in ga mati vse manj obvlada, zato bi znal zaiti na kriva pota. Na prava ga zvleče Chanov lik, ki na zunaj ni nič posebnega, a ima srce na pravem mestu, zna zmešati disciplino s človeškostjo in taji strašno travmo iz preteklosti. Na drugi strani učitelj kungfuja v uradni šoli zlorablja svoje znanje in otroke uči neusmiljenosti. S tem pooseblja staro, sovražno Kitajsko, temelječo na slabi avtoriteti, medtem ko je hišnik simbol nove, odprte, prijateljske dežele, ki zna svetu (= črnemu mulcu iz Čezlužja, torej Ameriki) ponuditi mnoge čudovitosti, vendar ne izgubi moči. čeprav si prizna svojo šibkost. Grozečo pocukranost uravnoteža punca, v katero se Dre zagleda, ki je na zunaj miss simpatika, a ječi pod bremeni, ki jih ji v imenu družine, dobrega imena in dejstva, da je ženskega spola, nalaga oče.
Film tako deluje na več nivojih. Na enem je kompetentno posneta mladinska drama z luštnimi fajterskimi prizori, ki sežejo tako v resnobnost kot v Jackiejevo trademarkovsko komedijantstvo. Na drugem si želi, da bi si ga ogledali odraščajoči mladci v spremstvu očetov, v kolikor se še niso čisto odtujili, saj v



Film je kajpak tudi lansirna ploščad za kariero Jadena Smitha, ki je v določenih prizorih čista kopija fotra. Isti izrazi na frisu kot Fresh Prince.

marsičem nagovarja to velikokrat napeto, a v jedru trdno in čudovito zvezo. Na tretjem obravnava sodobno Kitajsko, ki se želi preoblikovati, a hkrati ne izgubiti svojih vrednot, in njen odnos z ZDA. Na četrtem pa nudi etično-moralni kompas zahodnjaški mladini, ki se ob razpadu vrednot upravičeno počuti vse bolj bedno in brezciljno. Vse, kar potrebuje, je nekdo, ki bo pokazal pot (lahko je kungfu) ter cilj (lahko je turnir), pri čemer ne bo zateženo avtoritaren in ves pameten. Če takega očeta ne bomo našli sami, nam ga bodo dali Kitajci. ***Sneti***

Brce in pesti v naših kinih pojejo od 2. septembra.

MACHETE

Rodilo se mi je dete in šli smo gledat Machete. Nadvse primeren film za sprostitev, ki je po eni strani sicer krvav kot vsakdan v klavnici in nasilen kot vsebina glav večine slovenskih šoferjev, a vseeno izpade bolj komedičen kot pretresljiv. To pa zato, ker režiser Robert Rodriguez ve, kaj počne. Čisto jasno mu je, kako naj postavlja kamero in tempira prizore, da bo vse skupaj videti kot zapretiravana odslikava cenenih filmov z zadnjih polic videotek. In čisto jasno mu je, da snema težko zajebancijo, ki lahko postane kultni favorit. Danny Trejo, ki ga ne bi rad srečal na nobeni ulici, še najmanj temni in zakotni, je Machete – zajeban in potetoviran Mehičan, ki mu pokvarjeni politiki in trgovci z mamili pobijejo družino ter ga nategnejo, da ga preganja policija. Videti je, da nima šans v boju proti senatorju (Robert De Niro), ki bi za glasove volilcev storil vse, kavbojskemu vodju redneckovskih vigilantov (Don Johnson), ki misli, da boj za Alamo še vedno traja, in drug lordu (Steven Seagal), ki hoče na vsak način delati posel. Toda ob strani ima hudi mački (Michelle Rodriguez, Jessica Alba) in vedno naostreno mačeto, kar mu garantira pot vročega noža skozi puter. Na toboganu, ki se kosa s From Dusk Till Dawn, se rolajo pobegi skozi okno s špago iz črev še živega lastnika, streljanje z revolverjem, ki je še vedno v odsekani roki, nage babe, družbeno angažirani varnostniki, lezbično-incestuoznolindsaylohansko nadgrajene nage babe, duhovniki s šotgani, križanja, problematika cenene čefurske delovne sile, zmešana z ameriško preteklostjo, eksplozije, bolniške sestre z uziji, upedeneni rođomobili in za dobro merico še kaka naga baba. Škoda le, da Steven Seagal ne pokaže ničesar. A brez zveze razlagati in analizirati, kajti to je tako, kot bi šel razdirat slastno izgledajoč taco z izdatno prilogo nacho sira. Žri, uživaj in se ne sprašuj preveč, kaj je v njem. ***Sneti***

Že od 2. septembra se lahko čudite, kako hodijo take filme gledat desetletniki. Odrasli razumemo ironijo in cheese, tako majhna deca pač ne.



Mačeta je videti kot presek med neumitim razkazovalcem osramja v parkih in psihopatskim prodajalcem kuhinjskih nožev. Ostrino ti demonstrira takoj.

RESIDENT EVIL: AFTERLIFE 3D

Po zaključku Andersonove 'trilogije' Nevidnega zla je bilo malo tistih, ki so verjeli, da se bo Jovovičeva Mila nehala spopadati z zombiji, saj je bil film kljub kritikam uspešnica. Torej, Afterlife.

Četrta epizoda prevzame v roke štorijalne niti neposredno po koncu prejšnje. Junakinja Alice potuje po svetu in išče zadnje preživele ljudi po izbruhu epidemije virusa T. Hkrati nadaljuje boj proti zlobni korporaciji Marela, ki ne more prenehati z izvajanjem poskusov na ljudeh, čeprav je teh na vsem svetu le še nekaj tisoč. Premisa torej ni kaj prida in si znova sposodi določene elemente iz špilov. Tako se med glavnimi liki znajdeta Claire (Ali Larter) in prvič njen brat Chris (Wentworth Miller), vlogo glavnega zlobca pa prevzame šef Umbrelle Albert Wesker. Med filmske monstrume so tokrat uvrstili madžine iz petice, ostalo gnilo meso pa smo že videli. Inficirani ljudje so itak butasti ko noč, kar poskrbi za par smešnih trenutkov.



Ljubitelje serije špilov bo razveselil Executioner, madžinski rabelj, ki smo ga videli v petici.

Kdor je gledal trojko, bo vedel, kaj pričakovati, saj je po prvi epizodi kakovost filmov RE le padala. Scenarijsko gledano je štirica negativni vrhunec serije, vso manjkajočo zgodbo in nedodelanost likov pa nadomestijo z vrtoglavo akcijo. Toda če se lahko s tem sprijazniš in greš v kino zato, da boš izklopljenih možganov sprejemal bliske s platna, te bo Afterlife zadovoljil. Akcijske scene in bojni prizori so na nivoju, moti le nekoliko pretirana uporaba počasnih posnetkov, ki večinoma rabijo prikazu 3D-učinkov. Film so namreč posneli s tehniko Fusion Camera System, isto kot Cameronov Avatar, zato je stereoskopija njegov sestavni del – šurikeni frčijo nad glavami in kri šprica po očalih. No, ampak Mila ostane ravna ko ploh. Ustvarili so torej v redu akcijsko grozljivko, v kateri med gledanjem uživaš, a jo tudi hitro pozabiš. ***Jurec***

Nevidno zlo: Drugi svet že straši po naših kinih.

SCOTT PILGRIM VS. THE WORLD

Za šestdelni stripovski serijal o Scottu Pilgrimu (glej tomesečni črkožer in za dobro mero še konzolec, kjer je opis igre) je pri nas doslej slišal malokdo. Zato rulja ne bo navalila v kino gledat licenčnega filma. A tudi če bi bile množice z Romarjem seznanjene, ker bi ga pri srfanju slučajno odkril kak pisec prispevkov za Pop In, je zadeva tako specifična in geekovsko pogojena, da bi s sedežev večina vstala z orjaškimi vprašaji nad glavo. Kot je tudi prav. Strip je namreč insajderski draguljček, sladko iskriva solza na licu generacije Amazona, mang in elektronskega igranja, ki ne ve, kaj bi s sabo, dokler si ne uresniči sanj.



Bo Scott divje udaril po basu, da bodo sovragu z velikimi opankami smrtno zavibrirala črevca? Jok. Raje ga bo spektakularno natepel pod stropom.

Film gre v isto smer. Osebna izkaznica obeh je naslovni junak, ki zabušava v šoli, nažiga baskitaro v bendu Sex Bob-omb, čveka s frendi o neumnostih in najde smisel življenja v tem, da se zacopa v punco z vrsto bivših, ki se jih mora znebiti. Kako, če je pa ves suhljato nikakav in zapiflan? I, s pestmi in osuperganimi podplati med letenjem po zraku, kjer iz kosti lezejo besede KRC!. Eden je lederjaknast rolkar, drugi je ušel iz Marvela, tretji je preveč summonal v Final Fantasyjih. BAM! TRESK! Slog glasbenega videospota! Z bejbami in strelami in upočasnjenimi mae geriji v luftu in pobarvanimi lasmi in ognjenimi meči! Plus zlobna bivša najstniška Azijatka! Šving! Ti spopadi so sladkorčki, saj uživajo v svoji barvitosti, kinetičnosti in številnih referencah na špile, od tega na mnoge osembitne. Kod drugod premaganec razpade na kovance, s katerimi si retro navdihnjeni junak privošči izposojo novega filma v videoteki? Kod drugod pred fajtom ugledaš streetfighterjevsko-avtomatni VS? Lepo je videti, da špili za spremembo niso obravavani lažno in lažnivo kot v scenarijih tipskih geriatričnih holivudarjev.

Žal pa se film Scott Pilgrim ujame v zanko. Da bi bil privlačen najširši publiki, se osredotoči na akcijo, pri čemer preveč pozabi na tisto, kar je srce stripov. Na komentiranje mladih življenj v družbi obilja in sanjarij, ki so vse manj v stiku z resničnostjo. To je podlaga, na kateri stripi zgradijo in upravičijo svoje odbite mangaste izlete v zapretiravane bitke, v filmu pa tega preveč manjka. Saj ne, da je trapast in brez poante, kajti iz pobliskavajočih luči in neonskega barvila se da izbrskati nekaj bistvenosti papirne oblike. A dve uri zijanja v gibljive slike ne nadomesti več sto strani pedantno zamišljenih in tempiranih dogodivščin na mrtvem drevju. Zato vsekakor svetujem prečit stripov. Pred filmom ali po njem. ***Sneti***

Scott Pilgrim ga bo v naših kinih proti vsem meril od 30. septembra dalje.

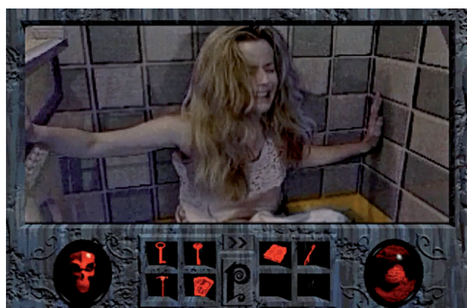
7 CDjev!

Joker 26 za bralce zvečine ni nostalgije vreden. Meni, FeboLordu, pa nekaj podrobnosti vseeno ostaja v spominu. Ena od njih je bila svetovna splovitev Windows 95, prvega okenskega operacijskega sistema, do katere je prišlo 24. avgusta 1995. A o tem velikem koraku za človeštvo sem pisal že prejšnji mesec, saj smo s prvo recenzijo postregli mesec prej. Septembra smo nato naredili le povzetek v navezi z revno slovensko zabavo. Nadalje pomnim, da je šla Sneta sekira ravno takrat v šolo v Ohio, kar se je kljub bojazni izkazalo za Jokerju pozitivno potezo. Njegova predanost in koristnost projektu nista bili nič manjši, saj smo hitro vzpostavili modemski stik in besedila ter slike so leteli pod Atlantikom s kilobaudno hitrostjo! Za nameček je bil pri koritu in smo imeli mnogo iger na dan izida.



Prav tako se spominjam izdelave naslovnice. Odkril sem namreč Photoshopov učinek feather, ki je meglil robove in tako omogočal brezšiven prehod iz ene podobe oziroma plasti v drugo. Novopriučeni efekt sem uporabljal povsod in eden takih projektov je bil grafični kolaž, ki je krasil lice izdaje izpred petnajstih let. Za osrednjo podobo sem vzel grafiko aktualne, a kmalu pozabljene frpjke Thunderscape, ki sem jo obkrožil s fantazijskimi slikami ameriškega pravljičnega slikarja perujskega rodu Borisa Valleja, znanega predvsem po prizorih definiranih konanovskih bojevnikov, z nekaj krpicami prekritih hotnic in gromozanskih pošasti. Izdelek, tako kot večina tedanjih mojih del, danes ni vredna pozornosti. Toda iz takratnega uka, grafičnega in pisalnega, je sčasoma nastal tak Joker, na kakršnega sem ponosen.

Čeprav nismo poročali z nobenega sejma, je september 1995 prinesel kar osemnajst strani oznanil. Na njih smo med ostalim predogledali na PCje prihajajoči The Need for Speed (prvi del je imel še določni člen), jako pričakovano frpjko Stonekeep, Quake ("Ve se, da bo možno gledati prav v vse smeri in da bo podpiral visoko ločljivost!"), posrečeno Originovo arkado Crusader: No Remorse in procesorsko generacijo P6. No, pentiumov naslednik, neizvirno poimenovan pentium II, je v resnici prišel šele v sredini leta 1997 in ni bil narejen v RISC-arhitekturi, kot smo zapisali.



Priznam, Phantasmagorio sem zadnjič igral točno petnajst let nazaj. Dandanes jo je moč kupiti za desetaka v butiku Good Old Games *(GOG.com)*. Žal ne v prefarbani, HD-različici, marveč v originalni izvedbi, prirejeni za delovanje pod novimi sistemi. Oklevam, ali naj si jo nabavim, saj sem mnenja, da je za stare spomine najbolje, da tam, torej med spomini, tudi ostanejo. Umetno podoživljanje jih zna samo skvariti.



Primal Rage je bil konverzija z avtomata in je bila prva ter ena redkih pretepačin, katere animacijo so izdelali s tehniko stop-motion. Dinozavri in opice so bili namreč vsi modelčki iz lateksa in dlak, ki so jih nato premikali ter fotkali.

Osrednja tema revije je bil opis Phantasmagorie, Sierrinega prvega 'interaktivnega filma'. (Za nevedne: to je marketinško izmišljena zvrst praviloma pustolovščin, ki so vsaj napol, če ne v celoti posnete. Kakovost videa je bila času primerna, kar pomeni precej bedna, pogosto v ločljivosti 320 x 200 z vsako drugo izpuščeno vrstico. Jasno nas to tedi ni motilo. Tovrstne igre že desetletje ne obstajajo več, velja pa za edini in zaresni interaktivni film sodobnosti Heavy Rain.) Skratka, šlo je za klasično avanturo s posnetimi liki in vmesnimi sekvencami, zavoljo česar je zasedla kar 7 zgoščenk. Kajpakda so ta fakt s pridom uporabili pri trženju. Kot tudi to, da je bila dotlej najdražja igra sploh, za katero so med drugim najeli stočlanski gregorijanski zbor, ki je prepeval Carmini Burani podobne komade. No, resnici na ljubo je bil izdelek odličen in je upravičeno dobil 92. Zgodbo o Adriani, njenem obsedenem možu, zakleti hiši in Zoltanu, ki je na odurne (in prikazane) načine umoril svojih pet žena, si je avtorica Roberta Williams dobro zamislila. Tudi izvedba je bila nadmočna. Ni čudno, da na prestol svojega opusa postavlja prav Phantasmagorio in ne serije King's Quest. Špil ni bil težak, niti ne dolg, je bil pa zato dovolj širok in zaradi dobre štorije navse privlačen za vse sorte igralcev. Zato ga je igralo mnogo punc.

Drugi všečni naslov je bil pretepačina prazgodovinskih bitij Primal Rage, ki jo je zaradi Sekirine odsotnosti opisal Jumping Jack. A kljub zamisli in videzu to ni bila neko plehko mikastenje, marveč je igra posedovala nesluteno globino, celo tako, do katere navaden smrtnik sploh ni segel. Nekatere kombinacije so bile namreč res zajebane. Zabaven detajl so bili človečki, ki so se vseskozi drobili pod nogami zveri in jih je bilo moč jesti za energijo ter z njimi igrati odbojko. Namreč tako, da so bili oni žoge.

Manj zapomnljivi naslovi, ki so še vedno imeli tistočasni vpliv, so bili indianajonesovska poskakavščina Pitfall: The Mayan Adventure (85), vojskovanje 1944: Across the Rhine (71), dirkačina in uradno prva igra za Win 95 Al Unser Jr. Arcade Racing (65) ter simulacija avtomobilskega posla Motor City (74). Nič analnega, skratka.



Junak Majske pustolovščine, kakor se je tista izdaja Pitfalla imenovala, je bil Harry Mlajši, sin Harryja iz izvirnika. Mladič je podedoval fotrov pogum in počel še večje vratolomnosti, kot je skakanje po glavah krokodilov. Ena od skrivnosti je celotna originalna igra iz 1982.



Across the Rhine je bila napol vojaška strategija, napol tankovska simulacija, a se kot zmes navkljub kakovostni zgodovinski podloženosti ni prijela. Za nedeljce je bila igra prezapletena in predolgočasna, dočim so ljubitelji strategij raje ostali pri Panzer Generalu, tankovski šoferji pa pri Tank Commanderju.

Kviznik z dušo

Vampirski romančki so se kot katran razlili po knjižnih policah in povodenj kar ne kani jenjati. Stephenie Meyer, ki je histerijo zakuhala in Pattinsona s kompanijo nepovratno izstrelila med zvezde, se po zaključku somračne sage drži bolj zase. Kljub temu je dala vedeti, da ni doma le med čekani in črnim žametom. Že za časa ustvarjanja Twilighta je spisala bukvetino The Host oziroma Duša, s katero je želela pritegniti predvsem odrasle bralce. Šlo naj bi za znanstveno fantastiko, namenjeno tistim, ki je načeloma sploh ne marajo. Delo smo opisali v Jokerju 201 in ugotovili, da gre za ljubavno dramo s primesmi postapokaliptične utopije in možganskih prisklednikov z obronkov vesolja. Po zgodbi se pripravlja tudi snemanje filma, vendar zraven še ni velikih imen. Skratka, kdor bi svojo knjižnico rad obogatil s tem korpulentnim kosom branja, naj izbrska kemični svinčnik in preuči spodnja vprašanja. Na peterico pridnih čaka prav toliko trdo vezanih Duš v slovenskem prevodu, ki jih poklanja Mladinska knjiga. Vsaka ne tehta 21 gramov, ampak kilo in pol! Če bi radi, da s pošiljko obremenimo prav vašega poštarja, nam iz odgovorov izhajajoče geslo dostavite do 5. vinotoka.

1. Komu se lahko Meyerjeva zahvali za svoje ime?
p) očetu
l) mami
k) strini
f) botru

2. Robert Pattinson nima:
r) smisla za glasbo
a) manekenske preteklosti
o) pravega lego stričká s svojo podobo
v) sekire v medu

3. Naslov neizdane knjige, ki daje vpogled v Edwardovo plat Somraka, je:
p) Morning Dew
t) Afternoon Tea
s) Dusk Musk
h) Midnight Sun

4. Izberi življenjsko obliko, ki ji je osrednja vrednota sožitje oziroma simbioza.
u) metljaj
o) lišaj
i) stenica
g) omela

5. Katero znano versko gibanje se udinja prišlekom iz vesolja?
h) Jehovove priče
i) Hare Krišna
t) raelijanstvo
j) mormoni

6. Možgansko deblo je središče za:
c) spomin
b) osebnost
e) govor
a) osnovne življenjske funkcije

Izžrebanci avgustovskega kviznika za Starcraft II: Klemen Krnel iz Prema (igra + majica), Jan Kovač iz Ljubljane (igra), Peter Košmrlj iz Črnomlja (igra), Tamara Pocak iz Kreževcev (majica).

Rešitev je bila KERRIGAN.

Gesla križanke: risba KIH; OSEBJE NA PLOVILU, EKIPA; SL. GLED. IGRALEC (MARKO); BELA PEGA NA OČESNI ROŽENICI; OHIŠJE AVTOMOBILA; DALM. Ž. IME; POSKOČEN PLES V 2/4 TAKTU; PRAOČE BOGOV V GR. MIT.; SL. SLIKAR IN ILUSTRATOR (SAVO); TV VODIT. (ALENKA); TROPSKI VIHAR; PREBIVALEC ITAKE; avtor JANEZ KORENT; BIVŠI AM. TENIŠKI IGRALEC (ANDRE); OKRASNI ČOPEK NA ČEPICI ALI COPATAH; DEL KOPRA; NEBESNI POJAV; PAPEŽEVA KRONA; LUČAJ; STARI OČE OČETA ALI MATERE; RADIJ; MARIBOR. NOGOMETAŠ (MARCO); LEKARNA; POSODA ZA MOLŽO; PERNATA ŽIVAL; ŠVIC. SMUČAR. SKAKALEC (SIMON); BREZPRAV. LJUDSTVO; POMNILNIK RAČUNALN.; TROS; RAVNINA; GRŠKA ČRKA; SLAVKO OSTERC; KOSTNI LOK NAD OČESOM; ADRESA; PRIPADNIK STAROGR. FILOZOF. ŠOLE; IT. SLIKAR (PRIMO); PRITOK DONAVE V NEMČIJI; ČOLN ZA OSEM VESLAČEV; NAZAL; JOKER; NETOČNOST; JUŽNOAM. GORSTVO; GL. MESTO ISLANDIJE; POSEL, OPRAVILO; IGRALEC WELLES; ZORANA ZEMLJA; LANSIRNI MOST ZA RAKETE; SANJE; NOGOMETNI VRATAR CASILLAS; GLAVNO MESTO FINSKE; ALBERTO TOMBA; ODBOJKAR (TINE); DRUGO NAJVEČJE MESTO V FRANCIJI; TURŠKO LJUDSTVO V SIBIRIJI; DEL BLEDA; ZBIRALEC NAROČNIKOV; MESTO V SEVERNI FRANCIJI; JOKER; PAUL JONES; GOSTINSKI LOKAL; ŽLAHTNA KAPLJICA; GORSKI VZPON; MIT. BIVALIŠČE UMRLIH; NENADNA SMRT; EVROPSKI VELETOK; GLASBENIK GARFUNKEL; SKLAD. DELIBES; ZAPREKA; NAR. PARK V AVSTRAL.; KAREL OŠTIR; SINKO; STROKOVNJAK ZA KLETARSTVO; KRAJ NA OTOKU PAŠMANU; GLASBENIK PESTNER; SLAVKO AVSENIK

Res lepe igrice prejmejo:
Denis Obul iz Ljubljane,
Klemen Braniselj iz Begunj,
Luka Kocjančič iz Kopra.

Rešitev je bila: STRAŠNI ZERG.

Na priloženo glasovnico napiši iz slike izhajajoč geselj. Rok je petideseti. Tri nagrade so ok!

KATKA

Moja žena je prišla iz službe pozno in sedla za mizo. Ni se sezula. Ni slekla plašča. Samo sedla je in poravnala gube na prtu. Prižgal sem cigareto, jo zataknil za pepelnik in pustil, da je strm steber dima zrasel do stropa. Gledala me je in se smehljala. Dobro sem poznal ta smehljaj. To je značilnost predšolskih učiteljic. Tudi njene kolegice, ki kdaj pridejo na obisk, se smehljajo na tak način. Morda te operirajo na ustnicah, ko diplomiraš. Tega nasmeha se ne da izbrisati. Moja žena je načeloma srečna ženska, ta smehljaj pa je bil le mrtva guba. Brazda, ki jo reže ladja na vodi. Minljiv je bil, kar ni bil še nikoli. Znal je biti zlagan, včasih je bil neskončno zoprn. Tokrat pa je umiral. To me je prestrašilo. Nekaj časa sva sedela v tišini.

"Veš, tista Katka ..." je moja žena končno spregovorila. Katka je bila njena učenka, o kateri mi je zadnje tedne veliko pripovedovala. Siva miška brez mame, ki je živela z očetom v neki majhni bajturini brez fasade, daleč od šole. Oče jo je vsako jutro pripeljal v šolo v starem karavanu. Moja žena je postala pozorna nanj, ko je skozi okno razreda videla, kako se je oče poslovil od svoje hčerke. Bilo je daleč, je rekla žena. Dež je padal, je dodala. Ampak, ne vem no ..., je zmajala z glavo. Zdelo se mi je, je rekla, da jo je oče polizal. Z jezikom. V usta. Francosko poljubil? sem vprašal. Ne ... samo ... polizal. Drugače kot poljub. Nato je zaspala, jaz pa sem strmel v strop in razmišljal o tem.

"Dim je na stropu," mi je rekla žena. "Boš kadil? Če ne boš, ti bo čik dogorel. Smrdi mi."

"Če te moti, bom ugasnil," sem predlagal.

"Katka je lepa na hecen način," me je preslišala. "Ima take ... močne lase. In obrvi. Skoraj ... premočne."

"Ne bi slekla plašča? Daj, sezuj se," sem ji rekel in jo prijel za dlan. Umaknila jo je in zopet poravnala gube na prtu.

"Hecna je ta Katka, res," je rekla moja žena in me pogledala.

"Kako je pa oče?" sem vprašal.

Žena je bila dolgo časa tiho. Pred nekaj dnevi so Katkinega očeta dokončno odpeljali in Katka je šla živet k skrbniški družini. Za to je bila zaslužna moja žena.

"Tako utrujena se mi je zdela," mi je pripovedovala. "Podočnjaki ... spala je na mizi. Ni odgovarjala na vprašanja. Med odmori se ni družila z nikomer. Potem sem jo enkrat ... videla pri telovadbi. V spodnjem perilu. Polna je bila prask in modric."

To so otroci, sem takrat rekel, oni morajo biti polni prask in modric, saj se stalno podijo okoli in ravsajo. Drugačne praske in modrice so to, mi je rekla žena. Jaz vem, jaz sem v tem poslu, mi je rekla. Potem pa prijavi očeta, sem rekel. Ja, je rekla ... ampak ... kaj ampak? ... ne vem ... česa ne veš, če je vse jasno? ... gledala sem, ko je oče prišel po njo, počakal jo je pred šolo ... ja, in? ... stekla mu je v objem in smejala sta se! Veš, koliko otrok tako pozdravi očeta ali mamo? ... koliko? ... niti eden! Razen Katke! Kaj boš naredila? sem jo vprašal. Ne vem, je odgovorila in me objela. Naslednji dan ga je prijavila.

In se je začelo. Katka je vse odmore prejokala. Psihologi so prilezli iz svojih teoretskih lukenj, da bi se napasli na krmi domnevne zlorabe. Policija. Par novinarjev, ena televizijska kamera. In moja žena, ki je bila vsak dan bolj otožna.

"Prav si naredila," sem ji takrat rekel.

"Vem," je rekla. "Katka je danes prišla do mene in mi rekla, da sem naredila napako. Da je njen oči najboljši oči. Da pa samo on razume njo in da samo ona razume njega. In da tega, kar počneta skupaj, ne more početi sama. Da ne zna vsega. Da je ni vsega naučil. Da ne ve, kaj bo brez njega. Da sta onadva posebna. Drugačna."

"Pfffu," sem pihnil.

"Vprašanje, kaj ji je delal, bolnik," je rekla žena. Tistega večera sva po dolgem času seksala. Dobro je bilo. Človek si mora nekje napolniti ego, pa čeprav na nesreči drugega.

Naslednji dan je bilo spet vse narobe. Tokrat je jokala moja žena.

"Katka mi je rekla, da bo umrla brez očita in da sem prasica in kurba in da mi bo že pokazala," je tarnala in si zavihala rokav srajce. Na podlahti je imela grd ugriz.

"Mala me je ugriznila!" je zavpila. Ko sem jo hotel objeti, me je odrinila. Od tistega dne je bilo vse drugače. Moja žena ni spala ponoči, ampak je dremala podnevi. Glasni zvoki so jo motili. Kupil sem si slušalke, da sem lahko gledal televizijo. In čudne stvari je jedla. Nič več solate. Tudi krompir ji ni dišal.

"Smrdi mi, ta cigaret," je rekla. Zdaj je bila že noč. Neka mrka tišina je postopala okoli naju. Gledal sem svojo ženo na drugi strani mize. Zdelo se mi je, da ima drugačne barve oči.

"Si pila?" sem jo vprašal.

"Alkohol smrdi," je rekla in lajajoče zakašljala.

"Kje si bila toliko časa?" sem vprašal.

Spet je poravnala gube na prtu. Čudno je zasukala glavo in odprla oči na stežaj, kolikor jih je mogla. Zazehala je in iztegnila jezik skoraj do brade.

"Si v redu?" sem vprašal.

"Bila sem pri Katki," je rekla. Spet je zakašljala. Tako čudno. Popraskala se je po laseh.

"In?" sem vprašal.

"Policija je bila pri njih ... pri njenih skrbnikih," je rekla. "Katka je pobegnila," je rekla in me pogledala.

"Kaj je s tvojimi očmi?" sem vprašal.

"Poslušaj me," je rekla moja žena in me prijela za roko in njena dlan je bila drugače mehka, kot sem bil vajen. "Poslušaj me, prosim. Katke že nekaj časa ni bilo v šolo, ker je bila bolna. Kupila sem ji darilce in ji ga nesla. Slabo vest imam, veš?"

"Vem."

"Ne veš. Ne moreš vedeti, kako sem žalostna, ker je Katka tako žalostna zaradi mene."

"Prav si naredila, da si ga prijavila."

"Tiho bodi ... prosim."

"Prav."

"Šla sem do njih. Njena skrbnica je jokala. Rekla je, da je preprosto pobegnila, Katka. Da se je ves dan obnašala čudno, valjala po tleh, pljuvala in si pulila lase in kričala: "Če bi bil oči tu, bi mi pomagal!!! On je tak kot jaz!!! On je tak kot jaz!!!"

Moja žena je zadnje stavke zakričala, nato pa utihnila. Dolgo časa samo tišina. Pogled je upirala v tla. Dlani je imela suhe kot žaganje.

"Potem sem sedla v avto in se odpeljala," je tiho nadaljevala. "Veš, kako je tam ... pri gozdu. Ceste niso razsvetljene. Jokala sem. Slabo sem videla. Tako slabo kot takrat, ko sem mislila, da oče Katko liže po ustih."

"Prav si naredila takrat, prosim, nehaj ..."

"Povozila sem nekaj."

Umaknila je dlani in še bolj pobesila pogled. Dihala je hitro in neenakomerno. Čisto počasi sem se dvignil. Roke sem položil na mizo. Pod njimi sem začutil gube prta.

"Kaj si povozila?"

Žena je končno dvignila pogled. Njene oči so bile rumene.

"Malega volka," je tiho rekla. "Nato sem ga pobrala in dala v prtljažnik."

Čisto počasi sem prikimal.

"Poglej, če je še vedno tam," je proseče rekla. Ko se je nasmehnila, je pokazala vse zobe. Ko je dihala, je žvižgala skozi nos. "Prosim," je rekla. Glas ji je počil. Zacvililila je.

Previdno sem stopil okoli mize in se ritensko umaknil iz kuhinje. Žena je bila z vsakim mojim korakom bolj osamljena in bedna za najino malo jedilno mizo. Zdaj ni več ravnala gub na prtu. Glava ji je omahnila na prsi. Jokala je. Ali cvilila. Ne vem.

Avto je parkirala v garažo. Garažo in avto je pustila odklenjen, luč v garaži pa prižgano. Tega ni naredila še nikoli. Naredil sem nekaj počasnih krogov okoli avtomobila, kot da zalezujem plen. Droben ženski avto modre barve. Nenevaren. Nekaj ima v prtljažniku. Pa kaj. Nenevaren je. Pa kaj. Daj. Saj si dedec. Daj.

Prtljažnik se je odprl počasi. Ko je reža čisto drobno zazijala, sem vedel, da notri ni živali. Ko se je odprl do konca, sem si pokril usta z roko, nato se mi je zvrtelo. V prtljažniku je bila gola, drobna deklica. Njeno telo je bilo polno odrgnin in krvi. Njeni lasje so bili močni, gosti. Njene obrvi tudi. Njene oči mrtve. Rumenkaste. Usta so zijala. Rdeča. Zobje ostri.

V kuhinji je nekaj zaropotalo. Zaslišal sem mehak topot. Opotekel sem se iz garaže in bil v nekaj dolgih korakih na vratih jedilnice. Padel sem na kolena. Stol, kjer je prej sedela moja žena, je bil prevrnjen. Plašč in čevlji na tleh. Dvignil sem pogled. Sredi kuhinje je stal volk in me gledal. Njegova siva dlaka močna, gosta. Oči rumene. In ko je pokazal zobe, se mi je zdelo ... da ta smehljaj od nekje poznam.



Kontejnterus


OHOHO. KAJ PA JE TO?
PRI MOJI VERI, TAKOLE PA V ŽIVLJENJU ŠE NISEM BIL PRESENEČEN.


SUPER NAD-NAPREDNA TEHNOLOGIJA NEKAKŠNE DAVNO IZUMRLE STARODAVNE VESOLJSKE CIVILIZACIJE!
AHA.


NA KAROSERIJI VIDIM NERAZUMLJIV ZNAK, KI GA NE RAZUMEM. KAJ NEKI POMENI, KO BI LE RAZUMEL!
STOJ.


TVOJI RESNIČNI NAMENI SO NEČISTI, ALI VENDAR NE VIDIŠ?
TO BO NEKAKŠNA POMOTA.


GRRR


ALI SI VIDEL, KAJ SE JE PRAVKAR ZGODILO Z BRUNARICO?
NO, PRAV, PRIZNAM. VSE PRIZNAM! RADOVEDNOST ME JE PREMAMILA!


DA. NASLEDNJIČ KAR MENE VPRAŠAJ, KAJ STVARI POMENIJO. JAZ ŽE ZDAJ VSE RAZUMEM, ZAKAJ BI SE ŠE TI MATRAL S TEM?
TAKO JE RES LAŽJE.


OH, HVALA. TAKO SEM SREČEN.
JAZ, JOKER, SEM TUDI.
CMOK CMOK
R.B. 2010
ZA NAGRADO VSAK OD VAJU DOBI TOLIKO BRUNARIC, KOLIKOR VAMA SRCE POŽELI, SAMO, DA JE MANJ OD MINUS 17.